
BACHELORARBEIT

Frau
Jana Hartmann

**Filmanalyse nach Faulstich am Beispiel von
Silent Hill zur Ermittlung der Botschaft**

Mittweida, 2011

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Filmanalyse nach Faulstich am Beispiel von Silent Hill zur Ermittlung der Botschaft

Autor:

Frau Jana Hartmann

Studiengang:

Film und Fernsehen

Seminargruppe:

FF08w1-B

Erstprüfer:

Herr Professor Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Herr Christian Maintz, M.A.

Einreichung:

Mittweida, 31.10.2011

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Film analysis according to Faulstich using the example of Silent Hill to determine the message

author:

Ms. Jana Hartmann

course of studies:

Film and TV

seminar group:

FF08w1-B

first examiner:

Mr. Professor Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Mr. Christian Maintz, M.A.

submission:

Mittweida, October 31st 2011

Bibliografische Angaben

Hartmann, Jana:

Filmanalyse nach Faulstich am Beispiel von Silent Hill zur Ermittlung der Botschaft

Film analysis according to Faulstich using the example of Silent Hill to determine the message

78 Seiten Inhalt, 19 Seiten Anhang, 10 Seiten Verzeichnisse. Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences, Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2011

Referat

Die Bachelorarbeit beschäftigt sich mit dem Film Silent Hill des französischen Regisseurs Christoph Gans. Hauptziel der Arbeit ist es die Botschaft des Filmes zu entschlüsseln und klar zu formulieren. Anhand der Analysemethodik von Werner Faulstich werden dabei verschiedene Untersuchungsaspekte genutzt und Erkenntnisse erarbeitet, die den tieferen Sinn des Werkes darlegen.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Einleitung | 9 |
| 2 | Handlungsanalyse..... | 11 |
| 2.1 | Subjektives Protokoll | 11 |
| 2.2 | Sequenzprotokoll | 11 |
| 2.3 | Filmprotokoll | 12 |
| 2.4 | Story und Plot | 12 |
| 2.4.1 | Story | 12 |
| 2.4.2 | Plot..... | 15 |
| 2.5 | Drei-Akt-Modell..... | 21 |
| 2.6 | Handlungsebenen und Erzählstruktur | 23 |
| 2.7 | Zeitebenen | 25 |
| 2.8 | Fazit Handlungsanalyse..... | 27 |
| 3 | Figurenanalyse..... | 29 |
| 3.1 | Charaktere..... | 29 |
| 3.1.1 | Protagonist | 29 |
| 3.1.2 | Haupt- und Nebenfiguren | 32 |
| 3.2 | Figurenkonstellation | 39 |
| 3.3 | Fazit Figurenanalyse | 41 |
| 4 | Bauformenanalyse | 43 |
| 4.1 | Kamera/Einstellung und Montage | 43 |
| 4.1.1 | Einstellungsgrößen | 43 |
| 4.1.2 | Einstellungsperspektiven..... | 47 |
| 4.1.3 | subjektive Kamera | 49 |
| 4.1.4 | Kamerabewegung..... | 50 |
| 4.1.5 | Achsenverhältnisse | 54 |
| 4.1.6 | Schärfentiefe | 55 |
| 4.1.7 | Montage | 56 |
| 4.2 | Ton und Musik | 58 |
| 4.2.1 | Dialog..... | 58 |
| 4.2.2 | Geräusche..... | 60 |
| 4.2.3 | Musik..... | 63 |
| 4.2.4 | Kombination von Ton- und Bildebene | 67 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 4.3 | Licht und Farbe | 68 |
| 4.3.1 | Ausleuchtung und Lichtverhältnisse | 69 |
| 4.3.2 | Farben und Symbolik..... | 71 |
| 4.4 | Fazit Bauformenanalyse | 74 |
| 5 | Analyse der Normen und Werte | 76 |
| 5.1 | Symbolik | 76 |
| 5.2 | Interpretationsmodelle (Exkurs)..... | 81 |
| 5.3 | Fazit Analyse der Normen und Werte | 82 |
| 6 | Schlusswort..... | 85 |
| 7 | Literaturverzeichnis..... | IX |
| 8 | Anhang | XI |

1. Einleitung

„We do not try to explain everything because I prefer people to find the meaning in the dream quality of this story. It is more pleasurable to enjoy the opacity. It is a playful invitation to be intelligent.“¹

Diese Aussage stammt von Christoph Gans, dem Regisseur von Silent Hill, und erläutert die Komplexität seines Filmes. Ebenfalls diente sie als Ansporn für den Autor diese wissenschaftliche Arbeit anzufertigen. Während der Begutachtung einzelner Kritiken² über Silent Hill wurde dem Autor bewusst, dass der Film bei zahlreichen Betrachtern auf Unverständnis stieß. Mit der Vermutung, dass Silent Hill in seinem Ganzen nicht verstanden wurde und dem Ziel, die tiefere Bedeutung des Filmes aufzuzeigen, beschäftigt sich folgende Filmanalyse mit dem Horrorfilm von Christoph Gans.

Als Orientierungsmodell dient dabei die Filmanalysemethode von Werner Faulstich.³ Hierbei wird nach vier Arbeitsschritten vorgegangen, bei denen einzelne Elemente des Filmes im Vordergrund stehen. Ferner werden so eine Handlungsanalyse, Figurenanalyse, Analyse der Bauformen und eine Analyse der Normen und Werte durchgeführt um die Botschaft des Filmes zu entschlüsseln. Das Modell nach Faulstich bot sich mit seiner klaren Strukturierung und den Vorkenntnissen des Autors über die Kernaussagen des Buches als geeignetste Methode an.

Bei der Filmanalyse werden im Vorhinein ein Subjektives Protokoll, ein Sequenzprotokoll, sowie ein Teil eines Filmprotokolls angefertigt. Sie dienen als Bezugspunkte für die nachfolgenden vier Analyseschritte. Diese einzelnen

¹ <http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/site/html/prodnotes.html>

² http://www.mpex.net/movies/archiv/silent_hill.html

<http://www.artechock.de/film/text/kritik/s/sihill.htm>

<http://www.filmspiegel.de/filme/filme.php?id=3263>

<http://www.moviemaze.de/filme/1474/silent-hill.html>

³ Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse, 2. Auflage, UTB Verlag, Stuttgart 2008, S. 26ff

Untersuchungsgruppen gliedern auch die wissenschaftliche Arbeit in die vier Hauptkapitel, welche ebenfalls mehrere Unterteilungen erfahren. Nach jedem Hauptkapitel erfolgt ein Fazit über dieses, in der die zuvor ermittelten Ergebnisse schlüssig formuliert und zusammengefasst werden.

2. Handlungsanalyse

Bei der Handlungsanalyse wird der Inhalt des Filmes untersucht. Dadurch bekommt man einen genaueren Überblick über den Aufbau der Handlung: Was ist wann und wo passiert, aus welchen Gründen und mit wem.

Hierbei empfiehlt es sich ein Subjektives Protokoll, ein Sequenzprotokoll und, wenn möglich, ein Filmprotokoll anzufertigen.

2.1 Subjektives Protokoll

Laut W. Faulstich empfiehlt es sich Folgendes auf Papier festzuhalten: „die unreflektierte, emotionale, spontane eigene Rezeption, die individuelle Interpretation des Films, der Film als „mein“ privates Erlebnis“.⁴ Das Subjektive Protokoll⁵ ist in erster Linie individuell und vom Betrachter abhängig. Dabei werden Eindrücke, positive (sowie negative) Auffälligkeiten und aufkommende Fragen chronologisch aufgelistet. Auch erste Analysefragen lassen sich hier ableiten.

2.2 Sequenzprotokoll

Das Sequenzprotokoll⁶ ist das A und O einer Filmanalyse. Das Filmgeschehen wird in Sequenzen eingeteilt. Diese Einteilung kann örtlich-, zeitlich- oder handlungsbedingt erfolgen. Es ermöglicht einen guten Überblick auf das Filmgeschehen und ist äußerst hilfreich bei der Handlungsanalyse. Sequenzprotokolle können unterschiedlich aufgebaut sein, bei den meisten werden die Sequenzen aufgelistet und mit der jeweiligen Dauer angegeben.

⁴ Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 63

⁵ subjektives Protokoll, siehe Anhang

⁶ Sequenzprotokoll, siehe Anhang

2.3 Filmprotokoll

„Das Filmprotokoll ist die möglichst exakte detaillierte Transkription eines Filmes in Sprache bzw. Text“.⁷ Man könnte es auch als Einstellungsprotokoll bezeichnen. Als nützlich erweist sich hierbei die Auflistung in einer sechsspaltigen Tabelle: Einstellungsnummer, Handlung, Dialog, Geräusche, Kamera und Zeit (in Sekunden). Ein komplettes Filmprotokoll eines ganzen Filmes anzufertigen ist meist nicht notwendig, oft reicht es aus eine Sequenz oder Szene zu analysieren, die besonderen Wert innerhalb des Filmes hat. Auch für diese Arbeit wurde für das Filmprotokoll⁸ eine Sequenz analysiert. Das komplette Filmprotokoll für diesen Film (Länge: ca. 120 Minuten) hätte den Umfang dieser Arbeit gesprengt.

2.4 Story und Plot

Nach Faulstich⁹ kann man den Inhalt eines Filmes in zwei unterschiedlichen Formaten wiedergeben: Story und Plot

2.4.1 Story

Das Filmgeschehen wird chronologisch erzählt. Die Szenen werden dabei ohne Beachtung der kausalen Gründe aneinandergereiht wiedergegeben, so dass ein grober Ablauf des Filminhaltes entsteht. Story ist so gesehen eine Inhaltsangabe des Filmes. Hier eine ausführliche Version:

Das Ehepaar Rose und Christopher lebt mit ihrer Adoptivtochter Sharon, die immer wieder schlafwandelt, außerhalb der Stadt. Eines Abends begibt sich Sharon bei einer ihrer nächtlichen Schlafwandelphasen in Lebensgefahr. Rose

⁷ Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 67

⁸ Filmprotokoll, siehe Anhang

⁹ Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 83

beschließt gegen den Willen ihres Mannes nach Silent Hill zu fahren, der Ort von dem Sharon immer träumt.

Christopher stellt indes Nachforschungen über Silent Hill an und findet heraus, dass der Ort durch einen unterirdischen Kohlebrand unbewohnbar ist.

Während einer Rastpause lernt Rose die Polizistin Cybil kennen, von der sie bei einer späteren Polizeikontrolle angehalten wird. Rose rast davon und baut einen Unfall, als sie versucht einer Gestalt auf der Straße auszuweichen. Als sie aus ihrer Bewusstlosigkeit erwacht, stellt sie fest, dass ihre Tochter Sharon verschwunden ist und begibt sich nach Silent Hill. Der verlassene Ort ist in tiefen Nebel getaucht und es regnet Asche vom Himmel. Unerwartet sieht sie aus der Entfernung ein kleines Mädchen und folgt ihr zu einem Keller. Es ertönt eine Alarmsirene und die neblige Welt verwandelt sich in eine düstere, rostige Dimension. Rose steigt weiter in den Keller hinab und begegnet seltsamen Kreaturen, die sie versuchen anzugreifen. Plötzlich verwandelt sich die rostige Welt wieder in die neblige, die Monster verschwinden und Rose versucht aus der Stadt zu fliehen. Dabei begegnet ihr die verrückte Frau Dahlia, die behauptet, dass Sharon Alessa sei, ihre eigene Tochter.

Währenddessen ist Christopher auf der Suche nach seiner Familie. An der Straßensperre zu Silent Hill, begegnet er Officer Gucci und dessen Polizisten. Gucci teilt ihm mit, dass bisher keine Personen gefunden wurden, lediglich die Autos konnte man ausfindig machen.

Rose rennt zurück zum Auto bei dem sie von Cybil, die ebenfalls einen Unfall hatte, festgenommen wird. Der Weg zum Polizeirevier wird ihnen jedoch von einer Klippe versperrt. Erneut begegnen ihnen Monster, auf die Cybil zu schießen beginnt. Während des Kampfes flüchtet Rose zurück nach Silent Hill. Auf einem Bild von Sharon sieht sie die Grundschule der Stadt und macht sich auf den Weg dorthin. Dort angekommen folgt sie wieder dem kleinen Mädchen und findet einen Hotelschlüssel. Die Sirene ertönt und die Dimensionen verschwimmen. In der rostigen Welt wird Rose wiederum von Monstern bedroht.

Inzwischen erkunden Officer Gucci und Christopher das Schulgebäude. Sie können Rose leider nicht auffinden und verlassen Silent Hill.

Bei ihrer Flucht vor den Gestalten der dunklen Dimension (u.a. auch ein Mensch mit pyramidenförmigem Helm), trifft Rose auf Cybil, die sie vor dem Mann mit Pyramidenkopf rettet. Nachdem sie sich wieder in der nebligen Dimension befinden, beschließen sie zum Hotel zu gehen. Dort treffen sie auf das Mädchen Anna, der einer Menschenmenge Gläubiger angehört. Mit Hilfe Annas finden sie nach und nach heraus, dass es mehrere Welten in Silent Hill gibt: die neblige und die düstere rostige, in der die Kreaturen zum Leben erwachen. Außerdem wird klar, dass sie sich nicht in der normalen Gegenwart (Realität) befinden, sondern in einer anderen Dimension, einer Parallelwelt sozusagen.

In der anderen Dimension bricht Christopher in das Polizeiarchiv ein um an Informationen zu kommen.

Rose, Cybil und Anne, suchen indessen das Hotelzimmer des Schlüssels und werden durch ein Loch in der Wand in das Nachbargebäude gelotst. Hier trifft Rose auf Alessa. Kurz darauf geht die Sirene erneut los und die zwei folgen Anna zur Kirche, in der sich die anderen Gläubigen aufhalten. Auf der Kirchentreppe treffen sie erneut auf Dahlia, die ihnen davon abrät den Gläubigen zu vertrauen. Als Anna sie daraufhin mit einem Stein bewirft, wird sie vom Mann mit dem Pyramidenkopf hingerichtet. Rose und Cybil schaffen es in die Kirche, in der sie auf die Gläubigen und deren „Anführerin“ Christabella treffen.

Christopher forscht unterdessen im Waisenhaus nach, von dem sie Sharon geholt haben. Hier trifft er auf Gucci, der ihn festnimmt.

Christabella kommt Roses Bitten nach und geleitet sie und Cybil zum Kern des Bösen ins Krankenhaus. Dort bekommt sie mit, dass Roses Tochter Sharon genau wie „Das Böse“ aussieht und bezichtigt Rose als Hexe. Es kommt zum Kampf, in dem Rose, dank Cybils Hilfe, die Flucht mit dem Fahrstuhl nach unten gelingt. Hier trifft sie auf das Böse, Alessa, welche ihrer Tochter Sharon zum

verwechseln ähnlich sieht. Auch erfährt sie die wahre Geschichte Alessas: diese wurde zur damaligen Zeit als Hexe bezichtigt, da sie keinen richtigen Vater hatte. Alle wandten sich von ihr ab und selbst ihr Mutter Dahlia vermochte ihrer Tochter nicht wirklich helfen zu können. Der Gläubigenkult (um Christabella) versuchte Alessa bei lebendigem Leibe zu verbrennen. Durch einen Unfall löste sich jedoch die Platte, auf der Alessa angeschnallt war und es brach ein Brand aus. Alle Mitglieder der Sekte kamen dabei ums Leben, nur Alessa überlebte schwerverletzt. Sie ging einen Pakt mit dem Bösen ein und erschuf die Parallelwelt, in der die Gläubigen gefangen waren und böse Kreaturen ihr Unwesen trieben. Das letzte Gute Alessas wurde in Sharon gebunden und sie wurde, fern von allem, in ein Waisenhaus gebracht.

Nun will sich das Böse an den Gläubigen rächen. Es verbündet sich mit Rose. Unterdessen findet der Gläubigenkult Sharon bei Dahlia.

Christopher wird von der Polizei freigelassen und tritt den Heimweg an.

In der Kirche fällt Cybil der Sekte zum Opfer und wird, bezichtigt als Hexe, bei lebendigem Leibe verbrannt. Rose taucht wenig später auf und hält den Gläubigen die Wahrheit vor Augen. Daraufhin wird sie von Christabella erstochen. Durch das Blut gelangt das Böse in die Kirche und rächt sich in einem wilden Massaker an den Gläubigen. Alessa wird eins mit Sharon. Die dunkle Welt verschwindet.

Rose und Sharon verlassen Silent Hill und begeben sich auf Heimreise.

Zu Hause angekommen befinden sie sich allerdings immer noch in der nebligen Welt. Auch Christopher, der in der Wohnung ist, kann sie nicht sehen. Rose und Sharon haben Silent Hill verlassen, jedoch nicht die Parallelwelt.

2.4.2 Plot

Der Inhalt wird hierbei unter Beachtung der kausalen Gründe wiedergegeben. Der Sinn für das Geschehene und für die Interaktionen der Figuren wird deutlich. Kurz gesagt, könnte man Plot als eine Ereignisfolge mit Verknüpfungen betrachten.

Das Ehepaar Rose und Christopher leben mit ihrer Adoptivtochter Sharon ein halbwegs friedvolles Leben außerhalb der Stadt. Einzig Sorgen macht Sharon, die immer wieder schlafwandelt und dabei nach dem Ort Silent Hill ruft. Eines Abends begibt sich Sharon, bei einer ihrer nächtlichen Schlafwandelphasen, in Lebensgefahr und Rose beschließt gegen den Willen ihres Mannes nach Silent Hill zu fahren. Sie sieht es als letzten Ausweg an, denn selbst Tabletten und Therapien vermögen nicht dem kleinen Mädchen zu helfen. Rose macht sich mit Sharon auf den Weg nach Silent Hill um den Albträumen ihrer Tochter auf den Grund zu gehen und ihr somit zu helfen.

Der besorgte Christopher stellt indes Nachforschungen über Silent Hill an und findet heraus, dass der Ort durch einen unterirdischen Kohlebrand unbewohnbar ist. Um seine Frau davon abzuhalten nach Silent Hill zu gehen, lässt er ihre Kreditkarten sperren. Im Gegensatz zu Rose glaubt er an die Wirkung der psychologischen Therapie und möchte Sharon auch weiterhin behandeln lassen.

Während einer Rastpause lernt Rose die Polizistin Cybil kennen. Cybil vermutet irrtümlicherweise, dass Rose Sharon entführt habe und nimmt die Verfolgung auf. Die nervöse Rose wird später von Cybil aufgefordert anzuhalten, als sie jedoch das Schild von Silent Hill sieht, rast sie davon. Gefolgt von Cybil durchbricht sie die Straßensperre. Plötzlich erscheint ein kleines Mädchen auf der Strecke, so dass Rose gezwungen ist auszuweichen. Sie verliert die Kontrolle über den Wagen und fährt gegen eine Leitplanke. Als sie aus ihrer Bewusstlosigkeit erwacht, stellt sie schockiert fest, dass ihre Tochter Sharon verschwunden ist. Ohne jegliche Spur von ihrer Tochter begibt sie sich nach Silent Hill um nach Hilfe zu suchen. Der verlassene Ort ist in tiefem Nebel getaucht und es regnet Asche vom Himmel. Unerwartet sieht sie aus der Entfernung ein kleines Mädchen. Da sie es für Sharon hält, folgt sie dem Kind zu einem Keller. Es ertönt eine Alarmsirene und die neblige Welt verwandelt sich in eine düstere, rostige Dimension. Selbst diese Umstände vermögen Rose nicht davon abzubringen nach Sharon zu suchen, die sie in dem Keller vermutet. Rose steigt weiter in den Keller hinab und begegnet seltsamen Kreaturen, die sie versuchen anzugreifen. Geschockt und verwirrt versucht sie

denen zu entkommen. Es scheint ausweglos. Plötzlich verwandelt sich die rostige Welt wieder in die neblige, die Monster verschwinden und Rose schöpft neue Kraft um aus der Stadt zu fliehen. Dabei begegnet ihr die verrückte Frau Dahlia, die behauptet, dass Sharon Alessa sei, ihre eigene Tochter. Verwirrt lässt sie Dahlia zurück.

Währenddessen ist Christopher auf der Suche nach seiner Familie. An der Straßensperre zu Silent Hill begegnet er Officer Gucci und dessen Polizisten. Gucci teilt ihm mit, dass bisher keine Personen gefunden wurden, lediglich die Autos konnte man ausfindig machen. Christopher kann dies nicht so recht erfassen und so beschließt Gucci mit ihm nach Silent Hill zu gehen um nach seiner Familie zu suchen.

Rose rennt zurück zum Auto um mit ihrem Handy Hilfe zu holen. Der Empfang ist jedoch äußerst schlecht. Plötzlich taucht Cybil auf, die ebenfalls einen schweren Unfall hatte. Da Sharon verschwunden ist und Rose sich merkwürdig verhält, bekommt sie von Cybil Handschellen angelegt. Sie möchte sie mit aufs Polizeirevier nehmen um dann alle Fragen zu klären. Der Weg dorthin wird ihnen jedoch von einer Klippe versperrt, die Straße scheint verschwunden. Auch begegnen ihnen erneut Monster. Cybil zögert nicht lange und beginnt zu schießen. Während des Kampfes flüchtet Rose zurück nach Silent Hill um ihre Tochter zu suchen. Sie spürt, dass Sharon an dem Ort ist. Auf einem Bild, das Sharon gemalt hat, sieht sie die Grundschule der Stadt und macht sich auf den Weg dorthin. Die Grundschule ist ihr einziger Hinweis auf den Verbleib ihrer Tochter. Dort angekommen erfährt sie erste Informationen über Alessa, Dahlias Tochter, die anscheinend hier zur Schule gegangen ist. Wieder sieht sie ein kleines Mädchen wegrennen, immer noch in der Vermutung, es sei ihre Tochter, folgt sie ihm auf eine Toilette. Dort findet sie einen Hotelschlüssel. Wieder ertönt die Sirene und die Dimensionen verschwimmen. In der rostigen Welt wird Rose erneut von Monstern bedroht und flüchtet voller Panik.

Inzwischen erkunden Officer Gucci und Christopher das Schulgebäude. Da sich Rose jedoch in einer anderen Dimension befindet, ist sie für die beiden nicht sichtbar. Christopher nimmt jedoch das Parfüm seiner Frau wahr. Auch wenn er

sie nicht sieht, scheint er sie zu spüren. Er ist sehr stark mit ihr verbunden. Officer Gucci bekommt davon nichts mit und denkt, Christopher sei verrückt. Christopher würde gern dableiben und weitersuchen, Gucci überredet ihn jedoch Silent Hill zu verlassen.

Bei ihrer Flucht vor den Gestalten der dunklen Dimension (u.a. auch ein Mensch mit pyramidenförmigem Helm) trifft sie auf Cybil, die sie vor dem Mann mit Pyramidenkopf rettet. Cybil sieht in Rose nun eine Verbündete und nimmt ihr die Handschellen ab. Nachdem sie sich wieder in der nebligen Dimension befinden, beschließen sie zum Hotel zu gehen und gemeinsam nach Sharon zu suchen. Dort treffen sie auf das Mädchen Anna, die einer Menschenmenge Gläubiger angehört. Anna bewirft Dahlia mit Steinen und beschuldigt sie als Hexe, Rose und Cybil bringen Anna von ihrem Treiben ab um Dahlia zu schützen. Mit Hilfe Annas finden sie nach und nach heraus, dass es mehrere Welten in Silent Hill gibt: die neblige und die düstere rostige, in der die Kreaturen zum Leben erwachen. Außerdem wird klar, dass sie sich nicht in der normalen Gegenwart (Realität) befinden, sondern in einer anderen Dimension, einer Parallelwelt sozusagen.

In der anderen Dimension bricht Christopher in das Polizeiarchiv ein um an Informationen über Silent Hill zu kommen. Keiner will ihm helfen und so ermittelt er auf eigene Faust. Er spürt, dass irgendwas merkwürdig an der Sache ist und findet in den Polizeiunterlagen ein Bild von Alessa, die seiner Tochter zum Verwechseln ähnlich sieht.

Rose, Cybil und Anne suchen indessen das Hotelzimmer, zu dem der Schlüssel gehört. Die dazugehörige Tür wird von einem Bild versperrt, Rose jedoch spürt die Verbundenheit zu ihrer Tochter, zerstört das Bild und gibt den Weg in das Zimmer frei, in dem sie durch ein Loch in der Wand in das Nachbargebäude gelangen. Das Gebäude scheint sehr verwüstet, es sieht aus als hätte dort ein Brand gewütet. Abermals läuft Rose das kleine Mädchen über den Weg und sie folgt ihr. In einem Raum mit einem großen klaffenden Loch in der Mitte stellt Rose das kleine Mädchen. Sie weiß, dass es sich um Alessa handelt und bemerkt dass es ihrer Tochter zum verwechseln ähnlich sieht. Kurz darauf geht

die Sirene erneut los und die zwei folgen Anna zur Kirche, in der sich die anderen Gläubigen aufhalten. Als Rose die Kirche sieht, fällt ihr ein Bild ein, dass Sharon malte und welches die Kirche abbildete. Auf der Kirchentreppe treffen sie erneut auf Dahlia, die ihnen davon abrät den Gläubigen zu vertrauen. Dahlia scheint auf derselben Seite wie Rose und Cybil zu sein auch leidet sie keine Gefahr vom Bösen getötet zu werden. Anna bewirft sie erneut mit einem Stein. Genau in diesem Moment taucht hinter ihr der Mann mit dem Pyramidenkopf auf und richtet sie hin. Rose und Cybil schaffen es in die Kirche, in der sie auf die missmutigen Gläubigen und deren „Anführerin“ Christabella treffen.

Christopher forscht unterdessen im Waisenhaus nach, von dem sie Sharon geholt haben. Er will Informationen über das merkwürdige Geschehen in Silent Hill bekommen. Officer Gucci taucht jedoch auf und nimmt ihn fest.

Christabella kommt Roses Bitten nach und geleitet sie und Cybil zum Kern des Bösen ins Krankenhaus. Das Schicksal anderer Menschen interessiert sie nicht und so schickt sie die beiden ins Verderben. Im Hospiz bekommt sie mit, dass Roses Tochter Sharon genau wie „Das Böse“ aussieht und bezichtigt Rose als Hexe. Es kommt zum Kampf, in dem Rose dank Cybils tapferer Hilfe die Flucht mit dem Fahrstuhl nach unten gelingt. Hier trifft sie auf das Böse, in Gestalt von Alessa, welche ihrer Tochter Sharon zum verwechseln ähnlich sieht. Auch erfährt sie die wahre Geschichte Alessas: diese wurde zur damaligen Zeit als Hexe bezichtigt, da sie keinen richtigen Vater hatte. Alle wandten sich von ihr ab und selbst ihre Mutter Dahlia vermochte ihrer Tochter nicht wirklich helfen zu können. Die einzige Lösung für den Gläubigenkult (um Christabella) war es Alessa bei lebendigem Leibe zu verbrennen und somit das Böse zu vernichten. Durch einen Unfall löste sich die Platte, auf der Alessa angeschnallt war und es brach ein Brand aus. Alle Mitglieder der Sekte kamen dabei ums Leben, nur Alessa überlebte schwerverletzt. Ihr Zorn und ihr Wut verwandelten sich in Hass, wodurch sie einen Pakt mit dem Bösen einging und die Parallelwelt erschuf, in der die Gläubigen gefangen waren und böse Kreaturen ihr Unwesen trieben. Alessas Seele war in 2 Seiten gespalten. Auf der einen Seite: das Böse,

in Form von Alessa, auf der anderen Seite: das Gute, in Form von Sharon, die in ein Waisenhaus gebracht wurde.

Nun will sich das Böse an den Gläubigen rächen. Da es keinen Zutritt zur Kirche bekommt möchte sie mit Hilfe von Rose das Racheziel erreichen und die Gläubigen bestrafen. Aus Liebe zu ihrer Tochter stimmt Rose dem finsternen Plan Alessas zu und verbündet sich mit ihr.

Unterdessen findet der Gläubigenkult Sharon bei Dahlia und entreißt sie ihr. Sie wollen Sharon verbrennen, da sie die Verbindung zu Alessa sehen.

Christopher wird von der Polizei freigelassen und tritt enttäuscht den Heimweg an. Er weiß, dass er hier nichts mehr machen kann.

In der Kirche fällt Cybil der Sekte zum Opfer und wird, als Hexe bezichtigt, bei lebendigem Leibe verbrannt. Um das Böse endgültig zu vernichten, steht Sharon als nächstes Opfer auf ihrer Liste. Rose taucht jedoch auf und hält den Gläubigen die Wahrheit vor Augen. Sie verlangt, dass sich die Sekte ihre Schuld eingesteht und nicht länger das Geschehene verleugnet. Wutentbrannt rammt ihr Christabella daraufhin ein Messer in die Brust. Durch das Blut gelangt das Böse in die Kirche und rächt sich in einem wilden Massaker an den Gläubigen. Nur Dahlia bleibt verschont, da sie sich ihrer Schuld bewusst war. Alessa wird eins mit Sharon. Die dunkle Welt verschwindet.

Rose und Sharon verlassen erschöpft Silent Hill und begeben sich auf Heimreise. Rose ist so glücklich, dass der Albtraum vorbei ist und sie ihre Tochter wieder in den Armen halten kann, dass ihr nicht auffällt, dass ihre Tochter nicht mehr die Sharon ist, die sie mal war.

Zu Hause angekommen befinden sie sich allerdings immer noch in der nebligen Welt. Auch Christopher, der in der Wohnung ist, kann sie nicht sehen. Rose und Sharon haben Silent Hill verlassen, jedoch nicht die Parallelwelt.

2.5 Drei-Akt-Modell

Laut Werner Faulstich¹⁰ orientieren sich viele Filme am Fünf-Akt-Modell, welches auf die Ursprünge des klassischen aristotelischen Dramas zurückzuführen ist. Hierbei lässt sich der Film in fünf Handlungsphasen unterteilen: Problemfaltung, Steigerung der Handlung, Krise oder Umschwung, Verzögerung der Handlung und Happy End/Katastrophe. Bei *Silent Hill* ist eine Unterteilung in die zuvor genannten Phasen jedoch nicht möglich. Vielmehr lässt sich ein Bezug zum Drei-Akt-Modell nach Syd Field¹¹ finden. Dieses besteht aus der Exposition, der Konfrontation und der Auflösung.

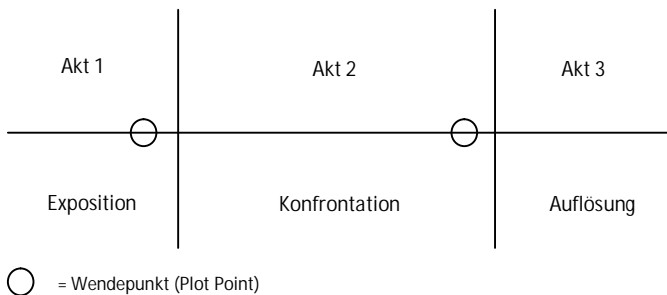


Abbildung : Handlungsschema des Drei-Akt-Modells¹²

Anhand der Abbildung wird sichtbar, dass sich die Exposition mit ca. 25% des Filmes beschäftigt, die Konfrontation mit einem Anteil von 50% einschlägt und die Auflösung die restlichen 25% des Filmes beinhaltet. Bei einem 120 minütigen Spielfilm wäre das ein Verhältnis von: 30 – 60 – 30 (in Minuten).

¹⁰ Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 84

¹¹ Field, Syd: Screenplay: The Foundations of Screenwriting; A step-by-step guide from concept to finished script, revised expanded edition, Dell Verlag, 1984, S. 7ff

¹² In Anlehnung an: Field, Syd: Screenplay: The Foundations of Screenwriting; A Step-by-Step Guide from Concept to Finished Script, revised expanded edition, Hg.: Dell, 1984, S. 9

Auch bei Silent Hill (Länge: ca. 120 Minuten) lässt sich dieses Verhältnis erkennen.

Im ersten Akt, der Exposition¹³, geht es um die Einführung in die Handlung. Figuren, Orte und mögliche Konflikte werden vorgestellt. Der Zuschauer bekommt einen ersten Überblick von was der Film handelt und um wen er sich dreht. Ein Konflikt wird deutlich, die Spannung steigt an und es kommt zum ersten Plot Point¹⁴.

Der erste Akt in Silent Hill umfasst die Sequenzen 1-18 (von 00:00:00 – 00:31:57). Das zentrale Problem des Filmes wird deutlich: die schlafwandelnde Sharon, derentwegen sich Rose nach Silent Hill begibt. Dort angekommen agiert Rose äußerst ängstlich, so dass sie nach der ersten Monsterkonfrontation wieder aus der Stadt flüchtet und hilfesuchend ihren Mann Christopher anruft. Genau in diesem Moment taucht Polizistin Cybil auf, die sie auf das Polizeirevier bringen möchte, da sie Rose keinen Glauben schenkt (Plot Point). Das Misstrauen Cybils bewegt Rose zur Flucht zurück nach Silent Hill. Sie stellt sich ihrer Angst und macht sich auf die Suche nach ihrer Tochter – ganz im Gegensatz zu ihren bisherigen Gewohnheiten. Rose rennt geradewegs in den Konflikt.

Der erste Plot Point leitet zugleich den zweiten Akt ein, die Konfrontation¹⁵. Der zweite Akt ist komplexer und vielschichtiger. Die eigentliche Handlung beginnt und die Figuren müssen verschiedenen Hindernisse überwinden.

Am Ende des zweiten Aktes kommt es zum zweiten Plot Point, der genau wie der erste eine Wende in der Handlung bedeutet.

Die Sequenzen 19 – 42 (von 00:31:57 – 01:29:38) umfassen den zweiten Akt. Rose ist auf der Suche nach ihrer Tochter Sharon. Dabei stellt sie sich allerhand Problemen und arbeitet auf die Lösung des Problems hin. Sie findet immer mehr über die Stadt Silent Hill und die Geschehnisse um den Gläubigenkult heraus. Der Zweite Plot Point erfolgt an der Stelle, an der Rose die Wahrheit mitgeteilt bekommt und Alessa sie um Hilfe bittet. Rose stimmt zu und verbündet sich mit dem Bösen um ihrer Tochter das Leben zu retten und die Gläubigen zu

¹³ Vgl. Field, Screenplay: The Foundations of Screenwriting, S. 7ff

¹⁴ Plot Point ist ein Begriff der von Syd Field definiert wurde. Man versteht darunter eine Wendung im Handlungsverlauf.

¹⁵ Vgl. Field, Screenplay: The Foundations of Screenwriting, S. 7ff

bestrafen. Ihr ist bewusst, dass es sich um die einzige Lösung des Problems handelt.

Der letzte Akt, die Auflösung¹⁶, stellt das Ende des Filmes da. In dieser Phase kommt es zur Lösung des Konfliktes, das kann sowohl in einem Happy End als auch in einer Katastrophe enden.

Der letzte Akt beginnt ab Sequenz 43 und endet bei der letzten Sequenz 52 (von 01:29:38 – 02:00:11). Rose scheint nach dem zweiten Plot Point wie ausgewechselt. Sie stellt sich der wütenden Menge und verbreitet, unter Einsatz ihres Lebens, die Wahrheit. Am Ende bekommt sie ihre Tochter wieder, für Rose ein Happy End. Das sich die beiden allerdings nicht mehr in der Realität, sondern immer noch in der nebligen Scheinwelt befinden, was vermutlich einer Katastrophe gleichkäme, scheint für Rose nicht von Bedeutung. Für den Protagonisten endet das Geschehen demnach als ein Happy End.

Mit der Orientierung am Drei-Akt-Modell und dem damit geschaffenen Spannungsbogen bekommt der Film ein Handlungsgerüst. Der Zuschauer wird an die Hand genommen und bis zum Ende begleitet. Auch klären sich erste Analysefragen. Was sind wichtige Stationen im Film? Wo erfährt die Handlung eine Wendung und wie wirkt sich das auf die Figuren aus? Für die Analyse des Filmes *Silent Hill* war das Drei-Akt-Modell lediglich eine Hilfsfunktion und trug nicht zum entscheidenden Ergebnis bei.

2.6 Handlungsebenen und Erzählstruktur

Ein Zauberwort, was noch oft in dieser Arbeit verwendet werden wird, ist: Parallelmontage. Auch im Film *Silent Hill* bekommt dieses Element dramaturgische Bedeutung. Eine große Hilfe um einen guten Überblick über den Inhaltsaufbau und das Handlungsgerüst zu bekommen ist dabei das Sequenzprotokoll. Dadurch wird deutlich, wie viel Handlungen es gibt (Haupt- und Nebenhandlungen), wie sie angeordnet bzw. organisiert sind und warum.

¹⁶ Vgl. Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, S. 7ff

Silent Hill lässt sich in zwei Handlungen einteilen. Es gibt die Haupthandlung, in der Rose das zentrale Element ist. Die Suche nach ihrer Tochter und der Wunsch ihr zu helfen nimmt den größten Filmanteil ein. Die Haupthandlung wird immer wieder von der einzigen Nebenhandlung unterbrochen. In dieser spielt Christopher die entscheidende Rolle, der immer auf der Suche nach seiner Familie ist. Die beiden Handlungsstränge werden durch die Parallelmontage verbunden, so dass deutlich wird, dass beide Handlungen zwar zur gleichen Zeit stattfinden, aber nicht am selben Ort. Hierbei muss folgendes beachtet werden: die Grundschule von Silent Hill stellt als Filmset zwar einen Ort dar, wird jedoch durch die zwei unterschiedlichen Zeitebenen als zwei für sich eigenständige Orte betrachtet. Dies ist vor allem für Sequenz 26¹⁷ bedeutend in der die zwei Handlungsstränge parallel ablaufen. Deutlicher wird dies im Kapitel „Zeitebenen“¹⁸.

Die Erzählstruktur ist linear und chronologisch (abgesehen von den Rückblenden). Der geradlinige Aufbau der Erzählstruktur ist auch äußerst notwendig. Mittels der unterschiedlichen Zeitebenen und Dimensionen wird es dem Betrachter schwer gemacht der Handlung zu folgen und durch das Geschehene sofort durchzusteigen und es in seinem vollen Ausmaß zu begreifen.

Durch die Analyse der Handlungsstränge werden erste Interpretationsansätze deutlich, die klar auf eines der Leitmotive hindeuten. Rose, die Protagonistin, hat einen weitaus größeren Anteil im Film als Christopher. Beide Elternteile leiden unter den Alpträumen der Tochter, doch ist es Rose, die auf eigene Faust etwas unternimmt und versucht ihr zu helfen. Rose stellt sich dem Abenteuer. Christopher bleibt zurück und begibt sich in die Rolle des ahnungslos Suchenden, des Nebencharakters, der für das weitere Filmgeschehen keine Bedeutung mehr spielen wird.

¹⁷ Vgl. Filmprotokoll von Sequenz 26, siehe Anhang

¹⁸ Vgl. Kapitel 2.7 „Zeitebenen“

2.7 Zeitebenen

In Silent Hill gibt es ein besonderes Raum-Zeit-Kontinuum. Insgesamt vier Zeitebenen (Dimensionen, Welten) sind erkennbar:

- Silent Hill in den 1970ern. Diese Dimension wird nur in den Rückblenden und von den Erzählungen der Figuren deutlich. Die Protagonisten müssen sich ihr eigenes Bild der damaligen Stadt machen, die Zuschauer bekommen dieses durch die Erinnerungen der Figuren vermittelt.
- Silent Hill in der Gegenwart. Diese Welt bekommen nur Christopher und Gucci zu Gesicht. Die Protagonistin Rose ist in einer Parallelwelt gefangen. Silent Hill in der Gegenwart ist unbewohnbar und verlassen, da immer noch ein unterirdischer Kohlebrand wütet. Jedoch spiegelt dieses Bild die Realität wieder.
- Parallelwelt Silent Hill: neblig. Der Nebel zieht sich wie ein Schleier durch den gesamten Film. Die Parallelwelt kann nicht einfach betreten werden. Es gibt einen Grund dafür dass nur Rose und Cybil Einzug darin bekamen.
- Parallelwelt Silent Hill: düster. Diese Welt sorgt für die meiste Gänsehaut und kennzeichnet das Genre Horror. Die düstere, rostige Parallelwelt löst die neblige Welt ab. Dunkelheit bricht herein und das Böse erwacht.

Die beiden Parallelwelten sind miteinander verbunden und wechseln sich in unterschiedlichen Abständen miteinander ab. Gemeinsam ist ihnen, dass dunkle Kreaturen ihr Unwesen treiben. Auch könnte man sie als Traum- bzw. Albtraumwelten Alessas bezeichnen, da sie die zwei Welten erschuf. Daraus resultierend lässt sich folgende Behauptung aufstellen: Will der Regisseur mit dem Einsatz der vier Zeitebenen, vor allem der zwei Parallelwelten, die Traumerscheinung eines Menschen widerspiegeln? In Träumen werden die

Erlebnisse des Tages verarbeitet. Dies geschieht auf unterschiedlichste Weise. Gerade die zwei Parallelwelten, in denen sich Rose befindet, könnten als Traum bzw. Albtraum definiert werden. Im Gegensatz dazu die Nebenhandlung um Christopher in der Realität. Abrupt wurden die Schnitte gesetzt, so dass man jedes Mal erneut aus der Albtraumwelt (Haupthandlung) in die Realität (Nebenhandlung) gerissen wird. Der Schnitt könnte hier als ein Hilfswerkzeug zum Aufwachen aus dem Albtraum gesehen werden.

Die Möglichkeit, dass die unterschiedlichen Zeitebenen ein Traumbild erschaffen, kann auch bei genauerer Betrachtung des Verhältnisses von Erzählzeit zu erzählter Zeit untermauert werden. Im Film beträgt die Erzählzeit ca. 120 Minuten. Die erzählte Zeit beläuft sich hingegen auf über 30 Jahre. Lässt man die Rückblenden außer Acht kann man von einer erzählten Zeit von wenigen Tagen sprechen. Eine genaue Angabe der erzählten Zeit ist nicht möglich. Der Handlungsablauf erfolgt zwar chronologisch, lässt sich jedoch nicht eindeutig zeitlich einordnen. Gutes Beispiel dafür findet sich am Anfang der Szene. Rose beschließt mit ihrer Tochter nach Silent Hill zu fahren. Wie viel Zeit nun zwischen diesem Gedanken und dessen Umsetzung vergangen ist, lässt sich nicht klar erfassen.

Der Anfang und das Ende des Filmes sind zeitlich gerafft. Die Erzählzeit ist kürzer als die erzählte Zeit und bedeutungslose Passagen bzw. Zeiträume entfallen.

Beim Hauptteil des Filmes, welcher die Sequenzen 9 - 45 umfasst, sind Erzählzeit und erzählte Zeit annähernd deckungsgleich. Langwierige und bedeutungslose Textpassagen sind kaum noch vorhanden. Es wird auf das Ende hin gefiebert und die Puzzlestücke auf dem Weg dorthin werden Stück für Stück aufgedeckt. Für den Betrachter erscheint dieser Teil des Filmes umso realistischer und ermöglicht ein besseres Rezeptionserlebnis. Man bekommt den Eindruck als befinde man sich direkt im gruseligen Geschehen inmitten eines Albtraumes.

2.8 Fazit Handlungsanalyse

Es wird deutlich, dass Story und Plot sich sehr ähneln und eng miteinander verstrickt sind. Bei vielen Filmen hätte die Kenntnis über die Story bei weitem ausgereicht. Silent Hill ist hingegen ein gutes Beispiel dafür, dass es notwendig ist den Plot zu analysieren, denn gerade hier haben die kausalen Verknüpfungen eine große Bedeutung und tragen zum Verständnis des Films bei. Silent Hill ist ein Film, den man sich mehrmals anschauen sollte um das Geschehen wirklich zu überblicken und einen tieferen Einblick in den Inhalt zu bekommen. Die anfangs verwirrende Handlung ist sehr komplex und enthält viele Handlungsstränge und parallele Geschichten. Auch die verschiedenen zeitlichen und räumlichen Ebenen gilt es zu erfassen und ihre Bedeutung innerhalb der Geschichte zu erkennen. Diese Erzählstruktur lenkt den Zuschauer, beeinflusst ihn und zwingt ihn eine innere Bewertung über die Figuren zu treffen. Die Rollenverteilung der Figuren und ihre Stellung untereinander werden klar. Im Hauptteil sind Erzählzeit und erzählte Zeit annähernd deckungsgleich. Der Zuschauer fühlt sich in das Geschehen integriert, was bei einem Horrorfilm von besonderem Wert ist. Er leidet und fiebert mit der Protagonistin Rose mit. Rausgerissen wird er dann durch die Nebenhandlung, also durch Christopher. Das Stück in der Haupthandlung welches durch die Nebenhandlung ersetzt wurde, fehlt und bleibt für den Betrachter verschwunden. Dieser baut demnach unbewusst eine Antipathie gegenüber Christopher auf, da er sich Bruchteilen der bedeutungsvollen Haupthandlung beraubt fühlt. Bereits dieser Handlungsaufbau macht klar, dass Rose die zentrale Figur in dem Film ist. Sie ist der Dreh und Angelpunkt, nicht nur für die Zuschauer sondern auch für ihre Tochter. Immer wieder wird deutlich, dass es scheinbar nur ein Elternteil für sie gibt: die Mutter. Die Aufteilung in Haupt- und Nebenhandlung und die Verteilung der zwei Eheleute auf jeweils einen Handlungsstrang versinnbildlicht die Stellung derer bei ihrer Tochter. Ein gemeinsames Suchen und Erleben in Silent Hill für das Ehepaar ist von vornherein ausgeschlossen: Rose ist schneller bei ihrer Tochter, als sie am Anfang droht die Klippe herunter zu fallen. Christopher kommt später hinzu. Die Katastrophe wurde bereits von Rose abgewendet. Durch die verschiedenen Zeitebenen können sich Rose und Christopher zwar spüren, jedoch nicht sehen.

Einerseits dramatisch für ein Liebespaar, andererseits vielleicht auch ein Hoffnungsfunke darauf, dass es nicht für immer so sein mag und Rose die Flucht aus der Parallelwelt irgendwann gelingt.

Letztlich kann man aus der Analyse der Handlung einen Bezug zu einer Traumerscheinung feststellen. An dieser Stelle sollte darauf hingewiesen werden, dass damit nicht die Vermutung aufgestellt wird, Rose träume das Filmgeschehen. Es wird ein symbolischer Vergleich aufgestellt in dem man die Haupthandlung auch als Traumerfahrung bezeichnen könnte. Silent Hill ist durchzogen von wiederkehrenden Elementen des Schlafens: Einschlafen, Träumen und Aufwachen. Der Film ist gespickt mit zahlreichen Hinweisen, die auf das Traummotiv deuten: Gleich zu Beginn des Filmes, in Sequenz 4, liegen Rose und Sharon auf einer paradiesischen Wiese. Alles wirkt friedlich und die zwei schlafen ein. Sie werden aus der Harmonie gerissen als ein LKW laut vorbeifährt. In Sequenz 9 erwacht Rose aus ihrer Bewusstlosigkeit, nachdem sie einen Unfall hatte und begibt sich nach Silent Hill. Auch zum Ende schließen Rose und Sharon die Augen¹⁹ als das Kirchenmassaker beginnt. Dem Zuschauer wird dabei nicht bewusst, wie lange dies geschieht. Als das Massaker vorbei ist verlassen sie die Kirche. In Sequenz 61 erwacht der schlafende Christopher, als er denkt seine Frau zu spüren.

Dass das Grundproblem des Filmes ein schlafwandelndes Kind mit Albträumen ist, wird unter Belegung der These umso bedeutungsvoller.

Anhand der Handlungsanalyse konnten somit schon erste Erkenntnisse über die Figuren und deren Stellung untereinander gewonnen werden auch Andeutungen auf das Leitmotiv und die Botschaft des Filmes sind erkennbar. Jedoch reicht die Handlungsanalyse nicht aus um den Film als Ganzes zu verstehen, was eine Figurenanalyse umso notwendiger macht.

¹⁹ Sequenzprotokoll: Sequenz 57, siehe Anhang

3. Figurenanalyse

In diesem Kapitel werden die Handelnden des Filmes analysiert. Das umfasst nicht nur die sichtbaren Merkmale, wie Aussehen, Kleidung oder Verhalten. Auch die inneren Prozesse, Gedanken und Beweggründe der Figuren müssen untersucht und dargestellt werden. Keine leichte Aufgabe, denn der Film, als audiovisuelles Medium, trägt diese Informationen natürlich nicht nach außen und macht sie für jeden ersichtlich.

3.1. Charaktere

Da Filme eine bestimmte Länge haben (Silent Hill ca. 120 Minuten) gibt es auch eine begrenzte Anzahl an Figuren, welche sich in Haupt- und Nebenfiguren unterteilen lassen. Die größte Aufmerksamkeit kommt dabei der bedeutendsten Hauptfigur zu Teil: dem Protagonisten. Als Schlüsselfigur des Filmes bestimmt er mit seinen Aktionen den Handlungsverlauf. Die Hauptfiguren und Nebenfiguren beeinflussen den Protagonisten mehr oder minder dabei.

In Silent Hill stellt Rose den Protagonisten dar. Sie ist für den Handlungsverlauf verantwortlich, der zum größten Teil aus ihrer Sicht erzählt wird. Auch das Sequenzprotokoll²⁰ kann dies bestätigen. Lässt man den Vorspann, Titeleinblendung und den Abspann einmal außer Acht umfasst Silent Hill 49 Sequenzen, dabei spielt in 12 Sequenzen Rose keine Rolle. Somit taucht sie in 37 Sequenzen auf, in denen sie auch den größten Bildanteil hat. Dies entspricht einer ungefähren Dauer von ca. 90 Minuten und einem Filmanteil von ca. 74%. Rose ist die dominierende Figur des Filmes, über die im nächsten Kapitel noch etwas genauer eingegangen wird.

3.1.1 Protagonist

Silent Hill bündelt zahlreiche Figuren und Handlungsträger, doch nur eine Figur bestimmt die Entwicklung des Filmgeschehens: Rose Da Silva. Die Figuren in

²⁰ Vgl. Sequenzprotokoll, siehe Anhang

Silent Hill werden nicht sehr tiefgreifend beschrieben und so erfährt man auch nicht sonderlich viel von Rose – obwohl sie die Protagonistin ist. Lediglich durch ihr Verhalten, Mimik und Gestik werden einige Charakterzüge deutlich. Dies geschieht bei Rose nur auf der Ebene der Selbstcharakterisierung²¹.

Rose ist Mitte 40 und wohnt mit ihrem Ehemann Christopher und der adoptierten Tochter Sharon in einem Haus, fernab der Stadt. An dieser Stelle wird bereits deutlich, dass Rose, obwohl sie im gebärfähigen Alter und verheiratet ist, keine eigenen Kinder hat. Sie greift mit ihrem Ehemann auf die Methode der Adoption zurück. Was der genaue Grund dafür ist, also ob einer der beiden zeugungsunfähig ist, etc., wird nicht ersichtlich. Aus dieser Handlung lässt sich nur schlussfolgern, dass schon immer der Wunsch nach einem Kind bestand und die Mutterliebe größer war als etwaige Hindernisse. Auch der Wohnort des Ehepaares regt zu Spekulationen an. Rose wohnt mit Christopher in einem größeren Haus außerhalb der Stadt. Die Entfernung der Stadt wird zwar nicht durch totale oder weite Einstellungen im Film gezeigt, doch bekommt man durch die Umgebung des Hauses (Wald, Bäume, eine Autobahn und Klippen) dieses Bild. Bis auf die vorbeifahrenden Autos sind keine anderen Anzeichen von Zivilisation ausmachbar. Die Auswahl des Wohnortes lässt folgenden Rückschluss auf Rose zu: Anstatt in einen belebten kinderfreundlichen Ort zu ziehen, wählten Rose und Christopher die einsame Idylle. Sie brauchen keine netten Nachbarn, oder Freunde bzw. Großeltern die direkt in der Nähe wohnen. Sie brauchen nur sich und das ist es, was für sie zählt. Sharon genießt bei Rose oberste Priorität, mehr sogar als ihr Ehemann Christopher. Sie widersetzt sich diesem und beschließt auf eigene Faust nach Silent Hill zu fahren, in der Hoffnung ihrer Tochter damit helfen zu können. Alles andere scheint für Rose irrelevant, auch bei der Fahrt dorthin wird dies deutlich. In Sequenz 8 wird sie von der Polizistin Cybil aufgefordert anzuhalten. Anfangs befolgt sie die Anweisungen, doch als sie das Ortsschild in einiger Entfernung bemerkt und erkennt, dass Silent Hill nicht weit weg ist, widersetzt sie sich der Polizei und rast davon. Ohne Rücksicht auf Verluste begibt sie sich in eine

²¹ Nach Werner Faulstich gibt es drei verschiedene Arten der Charakterisierung: die Selbstcharakterisierung, die Fremdcharakterisierung und die Erzählercharakterisierung. Vgl. Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 100

Verfolgungsjagd mit Cybil und durchbricht die Straßenabspernung: immer das Ziel vor den Augen. Was sich Rose einmal in den Kopf gesetzt hat wird auch umgesetzt. Schon hier wird klar, dass sie nicht zimperlich ist und sich auch gefährlichen Situationen stellt. Im Hinterkopf ist dabei stets der Beweggrund, Hilfe für ihre Tochter zu finden. Diese Charaktereigenschaft von Rose ist wohl auch die hervorstechendste, denn die Liebe zu ihrer Tochter führt sie erst in das kleine Städtchen Silent Hill. Nicht nur, dass sie sich ihrem Mann Christopher und der Polizei widersetzt, sie begibt sich auch in die Stadt und bleibt dort. Rose strotzt allen Gefahren und als Cybil sie in Sequenz 18 aus Silent Hill zwingen will, flüchtet sie vor ihr und rennt erneut zurück in die gefährliche Welt. Nichts würde sie davon überzeugen ihre Tochter allein an diesem Ort zurückzulassen. Immer auf der Suche nach ihrer Tochter folgt sie den Hinweisen und kommt, trotz kleinere Panikattacken und Monsterbegegnungen, nicht von ihrem Ziel ab. Am Ende verbündet sie sich sogar mit dem vermeintlich Bösen um ohne Rücksicht auf Verluste ihre Tochter zu retten. In einer der letzten Szenen²² ersticht sie sogar einen der Gläubigen eiskalt und schützt somit sich und ihre Tochter. Die Opferbereitschaft und die Liebe zu Sharon sind ihre größten Stärken aber auch ihre größten Schwächen und die immer wiederkehrenden Leitmotive in der Geschichte.

Rose ist jedoch kein Übermensch, der sich aus Lust und Laune Gefahren und gruseligen Monstern stellt. Gerade am Anfang läuft sie immer wieder vor diesen Hindernissen davon und wählt das gängige Mittel der Flucht. Ihre Stärke spiegelt sich hier eher in dem unbändigen Willen ihre Tochter zu finden wieder. Zum Ende hin (ab Sequenz 49) läuft Rose nicht mehr weg. Gerade im Krankenhauskeller stellt sie sich den Krankenschwesternmonstern, die ihr den einzigen Weg versperren. Sie zeigt Mut, Kraft und widersetzt sich dem Bösen. Trotz dieser inneren Wandlung von Flucht zu Konfrontation erfährt Roses Charakter keine große Entwicklung. Rose ist von Anfang an eine selbstbewusste Frau und starke Mutter, die ab und zu an ihre Grenzen kommt doch niemals die Suche und Heilung ihrer Tochter aus den Augen verliert.

²² Sequenzprotokoll: Sequenz 57, siehe Anhang

3.1.2 Haupt- und Nebenfiguren

Hauptfiguren sind komplexe Figuren, die zwar keine Schlüsselrolle innerhalb des Filmes einnehmen, jedoch eine persönlichkeitsbetreffende Veränderung erfahren. Sie sind komplexer gestaltet als die Nebenfiguren, das heißt: die Liste ihrer Charaktereigenschaften, die des Öfteren auch widersprüchlich sind, ist wesentlich länger.

Nebenfiguren haben nur eine sekundäre Bedeutung innerhalb des Filmes. Ihre Aktionen beeinflussen das weitere Filmgeschehen nicht. Manche Nebenfiguren können jedoch Einfluss auf die Hauptfiguren oder den Protagonisten ausüben und definieren somit die Bedeutung derer.

In *Silent Hill* lassen sich keine Hauptfiguren ausmachen. Es gibt keine widersprüchlichen und komplexen Charaktere außer Rose. Alle weiteren Figuren dienen nur dazu Rose bei ihrer Heldenreise zu begleiten. Sie sind Grund dafür (Sharon), helfen ihr dabei (Cybil) oder stehen ihr im Weg (Christabella).

Christopher Da Silva ist der Ehemann von Rose und Sharons Adoptivvater. An dieser Stelle könnte man mit einer oberflächlichen Figurenanalyse bereits aufhören, denn weitere Details über Christopher und seine Vergangenheit erfährt man nicht. Diese lassen sich erst durch eine genauere Analyse ausfindig machen.

Christopher steht für die Rolle des Mannes in dem Film – eine Außenseiterrolle, denn bis auf Officer Gucci nehmen Frauen alle weiteren Nebenfiguren ein. Durch die Wohnsituation der Da Silvas (großes Haus) und deren zwei luxuriösen Autos, lässt sich schlussfolgern, dass Christophers berufliche Situation eine gute sein muss. Natürlich sei an dieser Stelle vermerkt, dass auch Rose oder beide zusammen für diesen Umstand des Lebens verantwortlich sein könnten. Doch ist es Rose die eine engere Beziehung zu Sharon führt, wodurch man schlussfolgern könnte, dass Christopher weniger Zeit mit ihr verbringt, also häufiger nicht zu Hause ist und damit auch den Hauptverdiener darstellt. Obwohl Christopher also die Rolle des Vaters inne hält, füllt er diese nicht voll aus. Bereits in Sequenz 4 wird dies deutlich, als die gemeinsame Tochter Sharon verschwindet. Rose ist bereits bei ihr und bewahrt sie davor von den

Klippen zu stürzen, da läuft Christopher gerade erst einmal ruhig über die Straße. Nicht ganz deutlich wird, wie viel ihm seine Tochter bedeutet. Während Rose alles Mögliche versucht um der Kleinen zu helfen, beruft sich Christopher als absoluter Realist auf die Therapien und die Medikamente. Selbst als diese nicht anschlagen ist er immer noch von ihrer Wirkung überzeugt und erwähnt sogar die Möglichkeit Sharon in eine Psychiatrie zu bringen.

Auch im weiteren Verlauf des Filmes wird deutlich, dass Rose bei ihm den absolut höchsten Stellenwert hat. Als er in Sequenz 15 Rose und Sharon bei der Tankstelle sucht und nach ihnen fragt, zeigt er nur ein Bild von Rose.

Auch bei seiner weiteren Suche nach seiner Familie in Silent Hill wird schnell klar, wer ihm mehr am Herzen liegt (Dies wird vor allem in Sequenz 26 verdeutlicht). In der Grundschule ruft er nur den Namen seiner Frau, so als befände er sich ausschließlich auf der Suche nach jener. Dass seine Tochter Sharon auch vermisst wird, scheint für ihn in dem Moment nicht von Bedeutung. Durch die Sequenz 26, welche auch im Einstellungsprotokoll²³ genauer untersucht wurde, lässt sich wunderbar auf Christophers Charakter schließen: Christopher liebt seine Frau, doch konnte er in all den Jahren nicht die gleiche Liebe zu seinem Adoptivkind aufbauen. Es wirkt so als gehöre sie nicht zu ihm, als wäre sie ein Nachbarkind, dem er helfen möchte und dass nur, weil sie zwar auf dem Papier, jedoch nicht genetisch verwandt sind. Auf diese Problematik wird im nächsten Kapitel²⁴ noch einmal genauer eingegangen.

Christophers Hauptaktion im Film ist das Suchen. Das Suchen nach seiner Familie und nach seiner Position in dieser. In den kleinen Sequenzen, in denen er die Hauptrolle einnimmt, ist er stets auf der Suche nach Rose bzw. Sharon. Als diese erfolglos bleibt und auch die Polizei ihm nicht mehr weiterzuhelfen vermag, kommt es zur ersten größeren emotionalen Reaktion, welche auch die letzte sein wird. In Sequenz 42 bricht er ins Archiv ein und begeht somit eine Straftat. Dieses Verlangen nach Aufklärung wird dann aber jäh im Waisenhaus von Officer Gucci gestoppt. Christopher gibt auf und kehrt zurück nach Hause. Dieses Aufgeben von seiner Familie und der Rückantritt nach Hause festigt seine Position auch innerhalb der Familie. Würde ein besorgter Vater und

²³ Vgl. Filmprotokoll von Sequenz 26, siehe Anhang

²⁴ Vgl. Kapitel 3.2 „Figurenkonstellation“

liebender Ehemann einfach so kapitulieren? Christopher Da Silva: vom Ewigsuchenden zum Aufgebenden.

Sharon Da Silva ist ein 9-jähriges Mädchen, welches als Baby von Rose und Christopher Da Silva adoptiert wurde. Zur Hintergrundgeschichte muss man wissen, dass sie die gute Seite von Alessa widerspiegelt. Alessas ganze Güte wurde in Form eines Babys (Sharon) im Toluca County Waisenhaus abgegeben.

Sharon schlafwandelt, hat immer wieder schreckliche Alpträume und malt Bilder, an die sie sich kurze Zeit später jedoch nicht mehr erinnern kann. Therapie und Medikamente scheinen wirkungslos. Diese Phasen von Sharon, in denen sie abwesend und apathisch überkommt, sind aber nur temporär. Dazwischen ist sie ein schüchternes braves Kind, welches ihre Mutter über alles liebt. In der Paradiessequenz 4 albert sie mit Rose herum, malt bunte Bilder und scheint glücklich zu sein. Sie ist kein ungezogenes, freches Kind und macht den Eindruck als würde sie eine gute Erziehung genießen. Bewusst wird einem dass in Sequenz 7, als Polizistin Cybil sie anspricht, entgegnet sie, dass man nicht mit Fremden reden soll und kurbelt das Fenster wieder hoch. Am Ende des Filmes (Sequenz 53) stellt sich jedoch heraus, dass Sharon die ganze Zeit über bei Dahlia gewesen ist. Dahlia würde als verwirrte Frau eher einen gruseligen Hexen-Eindruck auf Kinder machen. Da stellt sich doch die Frage, wieso sie mit ihr mitging und auch bei ihr blieb? Eine Antwort könnte die Verbundenheit bzw. Vertrautheit sein, da Dahlia Alessas Mutter war. Sharon nimmt innerhalb des Filmes jedoch die Rolle des braven ängstlichen Kindes ein um auch einen Kontrast zur bösen Alessa zu bilden.

Die zerrissenste Figur innerhalb des Filmes ist Alessa Gillespie. Gleich 3 Persönlichkeiten und Doppelgänger kann man im Film von ihr ausmachen. Zum einen gibt es die erwachsene Alessa Gillespie die in den 1970ern in Silent Hill lebte und immer noch mit ihren schweren Verbrennungen gekennzeichnet ist. Dann die kleine böse Alessa, die Rose immer wieder den Weg zeigt und Alessas Wut und Hass personifiziert. Und die dritte Verkörperung ist Sharon Da Silva, die Alessas gute Seite darstellt. Die junge Alessa und Sharon Da Silva spiegeln die zwei Seiten (gut und böse) von Alessa wieder und sind die

personifizierte Verkörperung jener. An dieser Stelle sei trefflich Goethe zitiert: „Zwei Seelen wohnen ach in meiner Brust“.²⁵ Eine Aussage, die Alessa selbst hätte verfasst haben können.

Um eine Charaktersistierung von Alessa anfertigen zu können, ist es notwendig sich ihre Vorgeschichte einmal genauer anzugucken: Alessa ist die neunjährige Tochter von Dahlia Gillespie und die Nichte von Christabella. Ihr leiblicher Vater ist unbekannt, welches einer der Gründe dafür ist weswegen sie von den anderen ausgestoßen wird. Sie wird als sündhaft und als Reinkarnation des Bösen angesehen. Die lokale Sekte, um Christabella, betitelt sie deswegen als Hexe und startet eine regelrechte Hetzkampagne gegen das kleine Mädchen. Alessa hat keine Freunde und niemand steht ihr bei. Selbst als der Hausmeister sich sexuell an ihr vergreift bekommt sie keinen Schutz oder Mitleid. Auch ihre Mutter Dahlia, die sie zu trösten versucht, wird von Christabella davon überzeugt, dass es besser sei das Böse zu vernichten. In einer Opferung wird Alessa, bei Anwesenheit der Gläubigen, bei lebendigem Leibe verbrannt. Durch ein Unglück (oder Wunder) überlebt sie jedoch schwerverletzt. Ihre Mutter Dahlia holte Hilfe, doch kam sie zu spät. Alessa ist für immer entstellt und mit ihren schweren Verbrennungen ans Bett gefesselt. Ihr Wut und ihr Hass wandeln sich in Zorn, die böse Seite von Alessa (kleine böse Alessa) gewinnt die Oberhand und die Parallelwelt wird erschaffen.

Die Parallelwelt spiegelt den Charakter und die vorherrschenden Emotionen von Alessa wieder. Eine Welt als symbolisches Gleichnis für die emotionalen Vorgänge eines Menschen. All die traumatischen Ereignisse die sie erlebt hat verarbeitet sie in ihrer Welt, in der sie sich sicher und geschützt fühlt. Die finsternen Figuren spiegeln Wesen wieder, mit denen Alessa damals zu tun hatte. So stehen die kleinen kinderähnlichen Monster, von denen Rose zu Beginn (Sequenz 12) attackiert wird, für ihre Schulkameraden, die sie im Stich gelassen und gequält haben. Das säurespuckende Monster, welches in Sequenz 18 auftaucht, stellt die normalen Silent Hill Bürger dar. Diese haben damals Lügen und Lästereien verbreitet, was den Säureangriff versinnbildlicht.²⁶

²⁵ Goethe, Johann Wolfgang: Faust 1. Der Tragödie erster Teil, Reclam jun. Verlag, 1986

²⁶ Vgl. http://de.silenthill.wikia.com/wiki/Lying_Figure

In Alessas Welt leben zahlreiche ehemalige Silent Hill Bürger ihr Leben weiter, doch sind sie entstellte Monster, wie z.B. die Krankenschwestern oder der Hausmeister. Auch die Sektenmitglieder, die eigentlich bei dem Brand ums Leben kamen, führen ihr Leben in Alessas Vorhölle. So lange bis sie persönlich Rache an ihnen nehmen kann.

Die zahlreichen Monster in der dunklen Parallelwelt stehen für Alessas Hass auf die Menschen, die ihr das angetan haben. Verdeutlicht wird dies durch das Pyramidenkopf Monster. Er ist „Chef“ des Bösen. Er tötet alles und jeden und scheint, auch durch seine enorme Körpergröße, unbesiegbar. Sein Pyramidenkopf steht für das Leid und die Schmerzen. Er ist die Manifestation von Alessas Hass die Vergeltung ausübt.

Die düstere Parallelwelt, in der die Monster zum Leben erwachen und der ganze Hass zum Vorschein kommt, wechselt sich stets mit der nebligen Welt ab. Diese visualisiert mit ihrer verlassenenen, tristen Atmosphäre und den bodenlosen Schluchten die Einsamkeit und die tiefen Abgründe Alessas Seele.

Am Ende des Filmes (Sequenz 57) nimmt Alessa dann an den Gläubigen blutige Rache und stellt damit ihren inneren Seelenfrieden wieder her. Ihre zwei Seelen werden zu Eins (Sharon und die böse Alessa) und eine neue Rekombination von Alessa ist entstanden.

Cybil Bennett ist eine ca. 30jährige Polizistin aus Brahams, welcher ein Nachbarort von Silent Hill ist. Auch über sie erfährt man nur wenige Informationen, was jedoch im Film deutlich wird, ist ihr Herz für Kinder. So ist sie in Sequenz 7 um das Wohlergehen von Sharon besorgt. Sie nimmt an, dass Rose Sharon entführt habe. Diese Vermutung hat eine tiefere Begründung und ist auf ihre Vergangenheit zurück zu führen. Über Officer Gucci bekommt man durch eine Fremdcharakterisierung²⁷ mitgeteilt, dass sie drei Jahre zuvor einem kleinen Jungen das Leben rettete. Der Junge war entführt und in einen Minenschacht geworfen worden. Cybil fand ihn und blieb drei Tage bei dem Jungen, bis Rettung eintraf. Sie zeigte Opferbereitschaft und Hingabe, indem

²⁷ Nach Werner Faulstich gibt es drei verschiedene Arten der Charakterisierung: die Selbstcharakterisierung, die Fremdcharakterisierung und die Erzählercharakterisierung. Vgl. Faulstich, Grundkurs Filmanalyse, S. 100

sie ihr Leben auf das Spiel setzte um das des Jungen zu retten. Eine solche Hingabe zeigt sie auch bei Sharon. Sie lässt nicht von ihrer Vermutung ab und gerät, durch die rasante Verfolgungsjagd mit Rose und Sharon, auch nach Silent Hill. Nachdem sie erkannt hat, dass Rose keine Entführerin ist, verbündet sie sich mit ihr und hilft bei der Suche nach ihrer Tochter. Sie könnte versuchen aus Silent Hill zu kommen, doch stellt sie sich der Gefahr um das Leben des kleinen Mädchens zu retten. Immer wieder erweist sie sich als emotionale Stütze für Rose. Sie macht ihr Mut, steht ihr bei und schützt sie vor wilden Kreaturen und dem Bösen. In Sequenz 37 rettet sie Rose vor attackierenden Monstern. Auch in Sequenz 48 wird ihre Opferbereitschaft ersichtlich. Sie sorgt dafür, dass Rose vor den Gläubigen in den Keller fliehen kann, indem sie sich „opfert“. Schlussendlich bezahlt sie mit dem Tod dafür. Cybil stellt in diesem Film eine Verbündete und Freundin von Rose dar, die sie auch dringend braucht um zum Ziel ihrer Reise zu kommen. Damit hat Cybil, trotz ihrer Einordnung in die Kategorie der Nebenrollen, eine wichtige Position innerhalb des Filmes und beeinflusst die Handlung maßgeblich.

Dahlia Gillespie ist die Mutter von Alessa und die Schwester von Christabella. Sie ist auch Mitglied des religiösen Ordens und in arger Bedrängnis als sich dieser gegen ihre Tochter wendet. Dahlia liebt ihre Tochter, dies wird in Sequenz 51 deutlich. Nach dem sexuellen Übergriff des Hausmeisters auf Alessas ist sie sofort bei ihr um sie zu trösten. Doch trotz ihrer Liebe zu ihr ist sie nicht gegen die bösen Machenschaften ihrer Schwester und den Gläubigen gefeit. Sie nimmt lieber die Rolle des schwachen Mitläufers ein. Anstatt ihre Tochter zu beschützen, liefert sie diese den Gläubigen aus. Auch wenn sie in diesem Moment sich ihrer Schuld bewusst wird und sich hilfesuchend an die örtliche Polizei wendet, kommt jede Einsicht zu spät. Dahlia ist, moralisch gesehen, Hauptverantwortliche für ihre Tochter. Sie hat sich darum zu kümmern, dass es ihrem Kind gut geht und es ihm an nichts fehlt. An dieser Stelle vernachlässigt sie ihre elterlichen Pflichten vehement. Die Schwäche gewinnt Oberhand. Damit stellt sie den Kontrast zu Rose da. Auf der einen Seite: Dahlia die schwache Mutter, die versagte und ihr Kind „verlor“. Auf der

anderen Seite: Rose, die mit ihrer Stärke und Mutterliebe am Ende gewinnt und ihr Kind zurückbekommt²⁸.

Die Einsicht des Fehlers und die Schuldgefühle machen sich auch in Dahlias Aussehen und Verhalten bemerkbar. Sie wirkt stets verwirrt, spricht in Rätseln und läuft gekrümmt. Gekrümmt, da die Last der Schuld auf ihren Schultern zu schwer geworden ist. Auch ihre Kleidung und Haare wirken konfus und wirr, genau wie ihre Art sich auszudrücken. Dahlia ist an ihren Schuldgefühlen zerbrochen und verrückt geworden. Als sie auf Sharon trifft, denkt sie, es wäre Alessa und nimmt sie bei sich auf, immer in dem Glauben, es wäre ihre eigene Tochter.

Der Antagonist des Filmes wird von Christabella Gillespie verkörpert. Die Schwester von Dahlia und Tante von Alessa ist die Priesterin der Sekte. Christabella zeigt auch zwei verschiedene Seiten von sich, eine gesplante Persönlichkeit, die anscheinend in der Familie liegt.

Auf der einen Seite ist sie die stets korrekte, sich gewählt ausdrückende Direktorin der Grundschule. Auf der anderen Seite ist sie die strenggläubige Frau, die in ihrem Wahn ihren Glauben sogar über ihre Familie und deren Wohl stellt. So ist es umso grausamer, dass gerade sie als manipulative Führerin der Sekte ihre eigene Nichte bei lebendigem Leibe verbrennen lässt. Christabella zeigt kein Mitleid oder Reue und hat stets ein süffisantes Lächeln auf den Lippen. In Sequenz 48 bietet sie Rose und Cybil zwar ihre Hilfe an, jedoch ist sie auch bereit die beiden in ihr Verderben laufen zu lassen und entgegnet ganz trocken: „...leben sie wohl.“ Ihre abscheuliche und grausame Seite kommt deutlich etwas später in der gleichen Sequenz zum Ausdruck. Cybil liegt bereits blutend am Boden und doch befiehlt sie den anderen Sektenmitgliedern weiter auf sie einzuschlagen.

In Sequenz 56 taucht Rose in der Kirche auf und verbreitet die Wahrheit unter den Sektenmitgliedern. Sie zweifelt deren Glauben an und beschuldigt sie als Sünder. Zuviel

²⁸ Vgl. Kapitel 3.1.1 „Protagonist“

für die strenggläubige Christabella. Sie rammt ein Messer in Roses Brust. Ein Fehler, der sofort bestraft wird. Durch ihre überhitzte und barbarische Reaktion öffnet sie dir Tür für das Böse und bekommt ihre gerechte Strafe.

Thomas Gucci ist für die ortsansässige Polizei tätig und kümmert sich um den Vermisstenfall um Sharon und Rose. Er führt Christopher nach Silent Hill, steht ihm teils Rede und Antwort aber hilft ihm jedoch nicht weiter. Für den Film hat er demnach keine ausschlaggebende Rolle. Doch verkörpert er mit seiner aufopfernden Handlung in den 1970ern die Gegenposition zu den Gläubigen und Christabella. Officer Gucci wurde von Dahlia zu Hilfe geholt, befreite die angekettete, entstellte Alessa von ihren Fesseln und verbrannte sich dabei selbst schwer an den Händen. Er verkörpert den Teil der Bevölkerung, der gegen diese wahnsinnige Sekte war. Thomas Gucci figuriert das Gute in dem Menschen.

3.2 Figurenkonstellation

Das Filmleitmotiv: Mutterliebe darf bei der Figurenkonstellation nicht außer Acht gelassen werden. Der Konflikt zwischen Mutter und Kind dominiert den Film und wird immer wieder aufgegriffen. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass die Figurenkonstellation (Mutter – Kind) nicht nur Rose und Sharon umfasst. Auch die anderen Charaktere haben damit zu kämpfen und befassen sich damit.

Zu dem Leitmotiv lässt sich auch ein Leitsatz dem Film zuordnen: „Die Mutter ist Gott in den Augen eines Kindes“.²⁹

In allererster Linie versinnbildlichen Rose und Sharon die Mutter-Kind-Konstellation. Auf der einen Seite: Rose als liebende Mutter, die ihr Leben riskiert um ihrer Tochter zu helfen. Auf der anderen Seite: Sharon, das kleine unselbständige Mädchen, das auf die Hilfe ihrer Mutter angewiesen ist. Obwohl Rose „nur“ die Adoptivmutter von Sharon darstellt, gewinnt der Zuschauer den Eindruck, sie wäre ihre „wirkliche“ Mutter. Gerade mit der Konstellation Mutter –

²⁹ Zitat von der Figur Cybil Bennett aus dem Film Silent Hill

Kind unter dem Leitmotiv Mutterliebe, spielen in den meisten Filmen vorwiegend genetisch Verwandte Figuren eine Rolle. Doch wird durch den Film deutlich: Liebe kennt keine Gene.

Aber auch die zahlreichen Nebenfiguren in dem Film sind in der Konstellation integriert.

Dahlia, die ihr Kind den Gläubigen überließ, zeigte nicht genug Stärke und Opferbereitschaft um ihr Kind zu schützen. Sie ist schlichtweg eine schwächere Version der Rose und damit auch für Alessa eine schwache Mutter. Dies ist auch der Grund dafür, dass sich Alessa zum Ende von ihr abwendet, sich mit Sharon verbündet und mit der „neuen“ Mutter Rose nach Hause geht. Das Mutter-Kind-Band ist für immer gerissen.

Auch Christabella, die Anführerin der Sekte, nimmt eine Mutterposition ein. In Form des Kindes treten die zahlreichen Gläubigen auf, die unter ihrem Schutzmantel alles tun was sie verlangt. Sie hören auf sie wie ein Kind auf ihre Mutter.

Anna stellt das naive Kind da. Sie tritt in Erscheinung als sie gerade auf der Suche nach Lebensmitteln für ihre Mutter ist.³⁰ (Sequenz 41) Sie agiert sehr verschüchtert und kindlich dumm. So fällt sie letztendlich auch dem Pyramidenkopf-Monster zum Opfer. Nach ihrem Tod tritt auch ihre Mutter in Erscheinung, welche aber keine weitere Rolle in dem Film einnimmt.

Auch Cybil könnte man zur Mutter-Kind-Konstellation zuordnen. Auch wenn man über sie so gut wie keine Informationen erfährt.³¹ Nicht nur dass sie den zentralen Leitsatz des Filmes formuliert hat: „Die Mutter ist Gott in den Augen eines Kindes“, zudem gibt sie zum Ende des Filmes einen Bezug zur Konstellation wieder. In Sequenz 55, als sie verbrannt wird, sagt sie kurz vor ihrem Tod: „Mama bleib bei mir!“. Auch hier wird einem deutlich, dass die Mutter oberste Priorität in den Augen eines Kindes hat. Selbst die taffe Polizistin Cybil denkt in ihren letzten Minuten an ihre Mutter.

Ein letzter Bezug lässt sich in der Grundschule finden. In Sequenz 20 begutachtet Rose Die Bilder an der Wand des Grundschulbüros. Auf einem der Bilder lässt sich deutlich Gott erkennen, in Gestalt einer Frau. Gott wird hier als

³⁰ Sequenzprotokoll: Sequenz 41, siehe Anhang

³¹ Vgl. Kapitel 3.1.2 „Haupt- und Nebenfiguren“

liebende Mutter dargestellt die über ihren Kindern, den Menschen auf der Erde, wacht und sie beschützt.

In allen Beispielen lässt sich erkennen dass sich das Leitmotiv Mutterliebe wie ein roter Faden durch die gesamte Geschichte spinnt und das Handeln aller Figuren entscheidend beeinflusst.

Die Figurenkonstellation Ehefrau und Ehemann, die sich dann wohl eher unter dem Leitmotiv Liebe³² einordnen ließe, spielt in diesem Film eine untergeordnete bzw. gar keine Rolle. Es gibt nicht eine Szene in der Rose und Christopher Zuneigung austauschen und sich ihrer Liebe bewusst machen. Würden sie nicht explizit im Film erwähnen, dass sie verheiratet sind, könnte man Christopher auch als guten Freund oder angehenden Liebhaber betrachten.

3.3 Fazit Figurenanalyse

Die Figurenanalyse des Filmes macht deutlich, dass Rose die einzige Hauptfigur und Protagonistin des Filmes ist. Es gibt keine weiteren Hauptfiguren, denn alle anderen Charaktere innerhalb des Filmes können in die Kategorie der Nebenfiguren eingeordnet werden. Allein diese Feststellung macht es schwer über die Figurenanalyse an die Botschaft des Filmes zu kommen. Die Nebenfiguren stellen zwar für sich individuelle Charaktere dar, doch erfährt man von ihnen nur marginal Informationen und hat somit auch keinen Einblick in ihr Leben. Durch ihr Auftreten füllen sie zwar die Geschichte mit Leben, doch bekommt der Zuschauer keine Möglichkeit sich mit einem der Charaktere zu identifizieren. Selbst über Rose gibt es nur begrenzt Auskünfte, was auch eine Identifizierung mit der Protagonistin schwer macht. Ein Film braucht jedoch nicht nur eine gute Story und eine gute Umsetzung dieser, es bedarf auch Charaktere, in denen man sich als Betrachter wiedererkennen kann, mit denen man mitfühlen, -leiden, einfach mitleben kann. Nur durch eine genauere Analyse erhält man allerhand mehr Informationen zu den Charakteren

³² In diesem Zusammenhang bedeutet Liebe: starke körperliche Zuneigung

und kann somit Schlussfolgerungen auf die sonstigen Lebensumstände machen. Jedoch spricht es nicht gerade für den Film, dass nur Filmanalysiker in den Genuss dieser Erkenntnisse kommen können.

An dieser Stelle muss allerdings erwähnt werden, dass es sich bei dem Film um eine Videospieladaption handelt. Regisseur Christoph Gans hat die Handlung des Spieles fast 1 zu 1 verfilmt, was natürlich ein Grund für die Vernachlässigung der Figurenkonzeption sein könnte, jedoch keine Entschuldigung.

Videospiele und Filme weisen zwei völlig verschiedene Identifikationsweisen auf. Bei einem Spiel steht von vornherein fest mit wem der Spieler sich identifiziert und welche Figur er durch die Handlung führt. Es ist dem Spieler egal, welche Vergangenheit seine Figur hat, denn es ist bereits „seine“ Figur, mit der man kämpft und leidet. Der Spieler ist sozusagen diese Figur und man verzeiht ihr auch eventuelle Eskapaden aus dem früheren Leben.

Bei einem Film ist dies nicht so einfach umzusetzen. Hier ist der Zuschauer auf Informationen über die Figuren angewiesen um sich ein genaueres Bild machen zu können. Nur darüber kann er beurteilen, ob er mit dem Charakter sympathisiert oder nicht.

4. Bauformenanalyse

Bei der Bauformanalyse wird besonderes Augenmerk auf die gestalterischen Mittel gelegt. Diesbezüglich wird untersucht, welche Mittel zum Einsatz kamen und aus welchen Gründen. In den meisten Filmen lässt sich ein strukturelles Muster erkennen.

4.1 Kamera/Einstellung und Montage

In diesem Unterkapitel geht es um den genaueren Bildaufbau. Zentrales Orientierungselement stellt an dieser Stelle die Kamera dar. Meist ist es bereits ausreichend eine Szene oder Sequenz zu analysieren, da sich der Einsatz der verschiedenen Bildelemente innerhalb des gesamten Filmes als kontinuierlich erweist.

4.1.1 Einstellungsgrößen

Laut Werner Faulstich unterscheidet man im Wesentlichen acht Einstellungsgrößen³³: Detailaufnahme, Großaufnahme, Nahaufnahme, Amerikanische Einstellung, Halbnahaufnahme, Halbtotale, Totale und die Weitaufnahme.

Silent Hill besticht durch zwei dominierende Einstellungsgrößen: Nahaufnahme und Totale. So ist auch bei den Einstellungsgrößen deutlich ein Kontrast wahrzunehmen. Ein Kontrast, der auch schon in der Figurenanalyse bei Alessa³⁴ auffindbar war. Durch den Einsatz der zwei Größen, die auch des Öfteren hart aneinander geschnitten wurden, wird die Unausgeglichenheit Alessas Seele versinnbildlicht. Mal wird eine unheimliche, fast schon, beängstigende Nähe geschaffen. Mal wird eine objektive Distanz geschaffen. Mal fühlt man sich direkt in das Geschehen hineinversetzt und mal sieht man sich eher als freiwilligen entfernten Beobachter. Gerade in Filmen des Genres

³³ Vgl. Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, S. 115ff

³⁴ Vgl. Kapitel 3.1.2 „Haupt- und Nebenfiguren“

Horror finden nahe Einstellungen den zahlreichsten Einsatz. Schreie, Panik und Angst lassen sich auf diese Weise am besten und eindrucksvollsten darstellen. In Silent Hill kommen dazu im stetigen Wechsel die Totalen (oder Weiten) zum Einsatz. Sie gehen fast ausschließlich nur mit der Vogelperspektive einher. Dadurch wird dem Betrachter die Landschaft oder die Räumlichkeit noch bewusster dargestellt. Er kann sie in seiner ganzen Komplexität erfassen. Gerade der Raum spielt in Silent Hill eine besondere Rolle. Hier ist eine Schule nicht nur eine Schule. Die Räumlichkeiten charakterisieren Alessa. Totale und Weiten fangen somit nicht nur die Landschaft ein, sondern spiegeln auch die Gefühlswelt Alessas wieder. Klippen werden nicht bloß angedeutet, es wird gezeigt, wie tief diese Klippen sind, wie tief Alessas Hass reicht. Wälder werden nicht gänzlich in Form weniger Bäume dargestellt. Sie werden in geradezu atemberaubenden Weiten visualisiert

(z.B. Sequenz 8). Die volle Abgeschiedenheit und Einsamkeit Alessas wird in Folge dessen für den Zuschauer handfest.

In Sequenz 12 wird Rose von den kinderähnlichen Monstern angegriffen. Sie ist häufiger in einer Nahaufnahme zu sehen, sodass man ihre Ängste und Emotionen hautnah mitbekommt. Man sieht den Schweiß über ihr Gesicht rinnen und spürt geradezu die Panik. Ein harter Einschnitt mit der Totalen erfolgt durch die Montage. Der Zuschauer bekommt ein Bild, wie viele kleine Monster da unten im Keller ihr Unwesen treiben und die flüchtende Rose verfolgen. Auch in anderen Sequenzen kann man diese Variation vorfinden. So z.B. in den Sequenzen 14, 19 oder 26. Einsatz findet dieser kontrastreiche Wechsel vor allem in den Fluchtszenen durch Silent Hill. So erhält der Betrachter durch die Naheinstellungen das Gefühl, er würde an Ort und Stelle mit Rose durch die Stadt rennen und ihr bei der Suche nach ihrer Tochter helfen. In die Rolle des neutralen Beobachters fühlt er sich durch die aufsichtigen Totalen versetzt. Man erhält das Gefühl, als würde man durch ein Fenster auf die Straße und Rose blicken und ihr bei ihrem Weg zuschauen.

Die Rolle des objektiven Beobachters wird auch durch den Einsatz der Halbtotale verstärkt. Vorwiegend in den Szenen, in denen Rose die Stadt Silent Hill auf den Straßen erkundigt. In Sequenz 11 hat man den Eindruck, man befinde sich in einer Garage und würde die vorbeirennende Rose betrachten. In Sequenz 14 filmt die Kamera in einer Halbtotale aus einem Geschäftsfenster

heraus. Man verfolgt auch hier die vorbeirennende Rose. Fast schon ein voyeuristisches Bild, welches man von dem geschehen erhält.

Die Halbtotale haben noch einen weiteren Einsatzgrund. So werden anstelle der Totalen in großen weitläufigen Räumen die Halbtotale als Mittel der Verengung in kleinen schmalen Räumen eingesetzt. Beispiele lassen sich hier jeweils in Sequenz 26 oder Sequenz 33 finden, wo die Enge der Schul- und Hotelkorridore verdeutlicht wird.

Die Naheinstellungen werden nicht nur im Wechsel mit den Totalen gezeigt, sondern auch ausschließlich in Dialog- und Gesprächsszenen. Durch Schuß-Gegenschuß kommt aufgrund dessen ein realistisches Bild eines Gespräches zum Ausdruck, bei dem der Hintergrund keine Bedeutung hat. Beispiele dafür sind u.a. die zahlreichen Dialoge von Christopher und Officer Gucci (Sequenzen 17, 21 oder 44) oder auch die Gespräche von Cybil und Rose (Sequenzen 16, 28 oder 30).

Auch Rose wird fast nur in der Nahen angeschnitten. Obwohl sie generell in den meisten aller Einstellungen auftaucht, wird damit ein noch engerer Bezug zu ihr geschaffen und die Rezipientenlenkung verstärkt.

Immer wieder wird in Silent Hill durch den Wechsel der Perspektiven die Emotionalisierung der Rezipienten gesteuert. In Sequenz 27 findet sich ein gutes Beispiel dafür. Rose und Cybil flüchten vor dem Pyramidenkopf-Monster in eine Lüftungskammer. Das Monster hingegen steht vor der Tür und versucht mit aller Kraft hineinzukommen. Dabei wechselt die Kamera jeweils auf die Seite von Rose und Cybil aber auch auf die Seite des Monsters. Während bei den zwei Damen die nahen Einstellungen genutzt werden, kommen beim Monster halbnah Einstellungen zum Einsatz. Durch die Halbnahen wird der kraftvolle Körper des Monsters verdeutlicht. Der Betrachter fällt hier eher in die Rolle des sachlichen Beobachters. Durch den Einsatz der Nahaufnahmen innerhalb der Lüftungskammer wird der Zuschauer eher in die Rolle einer mitagierenden Person, die sich vor dem Monster verteidigen muss, versetzt. Mittels des geschickten Wechsels dieser Einstellungsgrößen sympathisiert man mit den zwei Frauen, bangt, hofft und leidet mit ihnen. Mit wem der Zuschauer demnach harmoniert, wird von vornherein gesteuert.

Sequenz 41 (Alessas wahre Geschichte) ist in Bezug auf die Untersuchung von Einstellungsgrößen ein markanter Fall. Hier wird relativ häufig und plakativ die Großaufnahme eingesetzt. Man erhält den Eindruck, als würde Großaufnahme an Großaufnahme folgen. Deutlich wird in Dialogen somit das Augenmerk auf die Gesichter und Emotionen verlagert. Vor allem Alessa wird nahezu nur in Großaufnahmen gezeigt. Dazu mischen sich einige Detailaufnahmen von Augen oder Mündern. Der Hintergrund ist bedeutungslos und irrelevant. Es geht nicht darum, wo es passiert ist und wo Alessa leiden musste, es geht darum, dass es geschah. Durch die sehr nahen Einstellungen wird das Leid von Alessa hervorgebracht. Ihre Emotionen und Ängste kommen besonders gut zum Ausdruck und vermitteln auch dem Zuschauer ein genaues, beinahe schon zu deutliches Bild. Das Geschehen wirkt eindringlich und intim. Man bekommt das Gefühl als würde man in einen intimen Bereich aus Alessas Leben Einsicht erhalten. Auf eine fast schon unangenehme Weise wird der Betrachter somit emotionalisiert.

Zum Ende der Szene erfolgt der Wechsel auf eine Totale. Wie zuvor erwähnt, steht der harte Wechsel von nahen und weiten Aufnahmen für Alessas gesplattene Seele. An diesem Punkt der Geschichte kommt es zur Persönlichkeitsspaltung und zum Einsatz dieses Kontrastes.

Besonders auffallend sind auch die zahlreichen Detailaufnahmen von Füßen und Schuhen, die immer wieder in Fluchtszenen eingesetzt werden. Beispiele dafür lassen sich z.B. in den Sequenzen 39, 41 oder 47 finden. Sie verdeutlichen den Weggang, das Verlassen des Ortes, aber auch den Fortschritt, dass man um Erkenntnisse reicher geworden ist und dass man dem Ziel einen Schritt näher gekommen ist.

Auch die anderen Einstellungsgrößen finden ihren Nutzen innerhalb des Filmes, jedoch haben sie durch ihren eher geringfügigeren Einsatz keine symbolische Bedeutung für den Film oder die Botschaft, zumindest keinen ersichtlichen für den Autor.

4.1.2 Einstellungsperspektiven

Innerhalb des Filmes findet die Normalsicht den größten Einsatz, wodurch der Zuschauer unmittelbar und auf gleicher Höhe mit den agierenden Personen ist. Dicht dahinter folgen die aufsichtigen Perspektiven, welche unterteilbar in Aufsicht und extreme Aufsicht (Vogelperspektive) sind. Nicht so häufig eingesetzt werden die Bauchsicht (leichte Untersicht) und die extreme Untersicht (Froschperspektive)

Durch genauere Betrachtung des Filmes wird sehr deutlich, dass sich neben der Normalsicht sehr oft der extremen Aufsicht, also der Vogelperspektive bedient wird. Meist in Verbindung mit Totalen oder Weiten. Die Landschaften gewinnen somit an Tiefe und auch an Gefährlichkeit. Die Schlucht wirkt bodenlos in Sequenz 14 und in der Anfangssequenz 2 wird durch die Tiefe die gefährliche Situation für die Tochter verdeutlicht. Der Wasserfall scheint mehrere hundert Meter herabzufallen und die Gefahr wird nahezu greifbar.

Oftmals wird die Normalsicht mit der extremen Aufsicht kombiniert. Deutlich wird dies auf den Straßen von Silent Hill (Sequenz 11). Rose ist auf der Suche nach ihrer Tochter und rennt die verlassen Wege entlang. Meist wechselt die Normalsicht mit der Vogelperspektive. Die Normalsicht fängt die unmittelbare Verzweiflung von Rose ein und durch die Vogelperspektive bekommt man den Grund für diese. Rose ist auf sich allein gestellt. Die Gegend ist menschenleer. Die Vogelperspektive dient natürlich auch dazu die Position der einzelnen Handelnden in der Gesellschaft zu verdeutlichen. In Sequenz 34 flüchten die zahlreichen Gläubigen die Kirchentreppe hinauf. Sie erscheinen durch die Vogelperspektive klein und unterwürfig. Als seien sie nichts wert. Im weiteren Verlauf des Filmes fällt auf, dass die Gläubigen meist durch diese Kameraperspektive charakterisiert werden. Sie stehen dadurch immer unter allen anderen. Sie sind eine unbedeutende Masse aus Mitläufern, die einzig ihrer Priesterin Christabella gehorcht. Sobald diese auftaucht, verändert sich auch die Kameraperspektive in eine Normale. Durch Sie erhalten sie einen höheren Status und Rang. Doch ohne Christabella gehen sie unter. Dieser Einsatz der Vogelperspektive bei den Gläubigen wird besonders in Sequenz 36 klar.

Doch auch die Froschperspektive findet ihren Nutzen und kommt meist als starker Kontrast zu der Vogelperspektive zum Einsatz. So in Sequenz 14, wodurch man das Gefühl bekommt man blicke aus der Tiefe auf Rose. Wieder wird an dieser Stelle ein Gefühl der starken Räumlichkeit vermittelt. Auch in Sequenz 33 wird zwischen den beiden Perspektiven abgewechselt: als Rose über das Loch im Boden klettert, wird zwischen Frosch- und Vogelperspektive hin und her geschnitten. Mal schaut man auf Rose herab und mal zu ihr hinauf. Damit wird auch ihr emotionaler Konflikt visualisiert. Rose hat zugleich Angst als auch den Willen nach Aufklärung, der sie mit einer unbändigen Stärke über das Loch verleitet.

Ein weiteres Beispiel für die Kombination der Frosch- und Vogelperspektive findet sich in Sequenz 48, als Rose und Sharon die Kirche verlassen und auf Dahlia treffen. Rose und Sharon werden hierbei aus der Untersicht gezeigt. Sie wirken stark und mächtig und stehen eindeutig über der am Boden kauernenden Dahlia, die leicht aufsichtig dargestellt wird. Während Rose Stärke bewiesen, ihre Ängste überwunden und ans Ziel gekommen ist, steht Dahlia am selben Punkt wie bisher. Sie muss weiterhin mit ihrem schlechten Gewissen leben und auskommen. Hier wird die Überlegenheit besonders zum Ausdruck gebracht. Dazu sollte man auch die Sequenz 42 vergleichen, in der Rose mit Alessa spricht. Obwohl Rose um einiges größer als Alessa ist, werden sie beide in der Normalen angeschnitten. Die beiden Charaktere sind sich ebenbürtig und aufeinander angewiesen.

Den Rangverlust einer Figur kann man in den Sequenzen 45, 46 als auch 47 vorfinden. Christabella wird in den Sequenzen 45 und 46 meist in einer Untersicht gezeigt. Sie gewinnt dadurch an Macht, Stärke und auch an Göttlichkeit. Sie wirkt der Situation erhaben. In Sequenz 47 kehrt das Böse in die Kirche ein und Alessa taucht auf. Ab diesem Moment wird Christabella nur noch in einer Aufsicht dargestellt. Sie ist fortan unterlegen, schwach, hat keine Chance ihrem Schicksal zu entfliehen und ist dem Tode geweiht. Selbst als sie in der Luft hängt, und auf gleicher Augenhöhe mit Alessa ist, wird sie durch die Vogelperspektive charakterisiert und als unterlegen dargestellt. Alessa wiederum wird in der Froschperspektive gezeigt. Sie hat, im Vergleich zu Christabella die eindeutige Überlegenheit.

4.1.3 Subjektive Kamera

Sie wird meist dann eingesetzt um die Sichtweise der handelnden Figuren besser zum Ausdruck zu bringen und dem Zuschauer damit auf dieselbe Wissens und Actionebene wie die der Agierenden zu stellen.

In Sequenz 5 stellt Christopher Nachforschungen über Silent Hill an und recherchiert auf seinem Rechner nach weiteren Informationen. Der Zuschauer bekommt demnach durch die subjektive Kamera den Eindruck vermittelt, als würde er selbst im Internet nach Informationen forschen. Das eigene Interesse an Fakten zu der unbekannten Stadt Silent Hill zu kommen, stillt er hiermit auf eigene Faust. Zumindest wird es ihm so suggeriert.

Auch bei zahlreichen anderen Szenen, in denen Schilder und Bilder zum Einsatz kommen, wird sich dem Mittel der subjektiven Kamera bedient. So auch in Sequenz 8, in der man als Betrachter demnach selber auf das Umgebungsschild schaut. Dem Zuschauer wird eigenständig bewusst, dass Silent Hill nicht mehr weit entfernt ist und er bekommt ein Verständnis für Rose Reaktion, die daraufhin weg rast. Auch in Sequenz 19 folgt man durch die subjektive Kamera dem Blick von Rose, die den Weg auf einem Plan zur Grundschule sucht. In Sequenz 38 wird man durch die subjektive Kamera zusammen mit Rose zum Mitdenken und Mitagieren angeregt. Die subjektive Kamera verweist auf den Plan, der den Weg zum Bösen zeigt.

Darüber hinaus findet das Element der subjektiven Kamera auch bei den Autofahrten (z.B. Sequenz 6) Einsatz. Wie in einem Simulator wird die Fahrt vermittelt, als säße man direkt mit im Auto. Eine Fahrt in das Ungewisse, auf die man als Zuschauer keinen Zugriff hat. Die Richtung ist von vornherein vorbestimmt. In Sequenz 8 nimmt man teilweise während der Autofahrt die Rolle eines imaginären Beifahrers ein, was durch die nahe Profileinstellung auf Rose auch verstärkt wird. Die Polizeisirene von Cybils Motorrad ist hörbar. Die Kamera nimmt die menschlichste Reaktion war und dreht sich etwas nach links damit der Blick durch die Rückscheibe auf Cybil fällt. Der Zuschauer wird integriert und hat eine emotionale Bindung zu dem Geschehen. Sirenengeräusche lösen allgemein ein unwohles Gefühl bei Autofahrern aus. Jenes wird durch die subjektive Kamera hervorgerufen und gestärkt.

In Sequenz 12 hat man durch diese Kameraführung das Gefühl als würde man selber die Treppe hinabgehen. Auch in derselben Sequenz, als Rose Alessa hinterherrennt, wird man durch die subjektive Kamera in ihre Position versetzt, so, als wäre man unmittelbar und hautnah im Geschehen.

Die gleiche Wirkung wird auch in Sequenz 23 erzielt. Rose befindet sich auf der Grundschultoailette und die dunkle Parallelwelt wechselt die neblige ab. Dieser Vorgang und das Abblättern der Wände werden mit der subjektiven Kamera besonders wahrnehmbar. Auch in Sequenz 39 fühlt man sich direkt in den Kampf hineinversetzt. Als Rose sich den Weg durch die Krankenschwestern freimacht, wird auch hier wieder ihre Sicht durch die subjektive Kamera verdeutlicht.

Doch nicht nur die „guten“ Charaktere werden für die subjektive Kamera genutzt, auch Monster werden dadurch charakterisiert. In Sequenz 18 treffen Rose und Cybil auf das Säurespuckende Monster. Es wird durch die subjektive Kamera in das Geschehen eingeführt. Der Zuschauer ist wiederum nicht auf derselben Wissensebene wie die Figuren, da sie das Ausmaß des Monsters weitaus früher sehen als der Betrachter. Dieser wird in dessen Rolle versetzt, was auch anhand der leicht schrägen Kameraeinstellung besonders gut zur Geltung kommt. Somit wird er gezwungen sich mit der „bösen“ Seite zu vereinigen und zu sympathisieren. Der Grund für diesen Einsatz ist, dass das vermeintlich Böse nicht das tatsächlich Böse darstellt. Es sind die Gläubigen, die sich am Ende des Filmes als die Gefährlichen entpuppen. Auch an dieser Stelle wird ein Hinweis auf den Ausgang des Filmes gegeben³⁵.

4.1.4 Kamerabewegung

Die Kamera ist gerade in Fluchtszenen meist immer in Bewegung. In Sequenz 22 flüchtet Rose durch die Flure der Grundschule. Die Kamera fährt durch den einen Klassenraum nach rechts hinaus auf den Flur, nimmt die entgegenrennende Rose auf und begleitet sie weiter nach rechts in den

³⁵ Vgl. Kapitel 2.4.2 „Plot“

nächsten Klassenraum. Nicht nur Rose ist in diesen Szenen immer in Bewegung sondern auch die Kamera. Die Schnelligkeit und Dynamik der Szene kommt dadurch besonders zur Geltung. Auch in Sequenz 23 flüchtet Rose durch die Grundschule. Die Kamera ist dabei meist vor ihr oder hinter ihr und begleitet sie auf ihrer Flucht. Verstärkt wird dies auch durch ein leichtes Wackeln der Kamera, wodurch sich bei dem Betrachter ein Gefühl entwickelt, als würde er selbst mit rennen.

In derselben Sequenz wird man auch in die Rolle des Beobachters versetzt. Rose läuft bei ihrer Flucht auf ein Gitter zu, wodurch der Weg versperrt ist. Die Kamera befindet sich auf der anderen Seite des Gitters, also auf der anderen Seite von Rose. Man sieht ihre Angst und ihren Willen durch das Gitter zu kommen. Man würde ihr am liebsten helfen, aber man kann es nicht.

Auch in Sequenz 4 nimmt der Zuschauer die Rolle des Beobachters ein. Die leichte Kamerafahrt durch das Gras und der Blick auf einen privaten Moment von Rose und Sharon hinterlässt beim Betrachter ein leichtes Gefühl des Voyeurismus.

Mit der stets agilen Kameraführung wird ein realistisches Bild geschaffen. Man bekommt das Gefühl, dass man als dritte Person mit integriert ist (auch wenn es nur aus der Sichtweise eines Beobachters erfolgt). Die Kamera stellt die Augen und damit das Wahrnehmungsverhältnis eines Menschen optimal und natürlich dar. Auf Kamerabewegungen, die für die Sichtweise eines Menschen unnatürlich wären, wird weitestgehend verzichtet.

Die Kamera verharrt nicht im Bild, oft geht sie auf Objektbewegungen ein. Sie greift eine in das Bild kommende, sich bewegende Figur auf um die Aufmerksamkeit auf diese zu lenken und ihre zukünftige Rolle innerhalb des Filmes zu verdeutlichen. In Sequenz 7 ist die Kamera erst bei Rose und ihrem Auto. Kurze Zeit später erscheint Cybil im Hintergrund und die Kamera verlagert ihr Hauptaugenmerk auf sie. Der Zuschauer wird darauf hingewiesen, dass Cybil im weiteren Verlauf des Filmes noch eine bedeutende Rolle spielen wird.

Auch die Emotionen werden durch die Kamerabewegung dargestellt. In Sequenz 10 steht Rose das erste Mal in Silent Hill und wird sich der verlassenen Stadt bewusst. Sie ist allein und die Situation scheint aussichtslos hier ihre Tochter zu finden. Diese Gedanken werden durch eine schnelle Kamerafahrt um Rose herum demonstriert. Ihre Gedanken kreisen und so kreist

auch die Kamera, die das Gesicht von Rose in einer Nahen mit geringer Schärfentiefe einfängt.

Auf übertriebene Kameranäherungen und Zooms wird fast grundsätzlich verzichtet. Dies gibt ein noch realistischeres Bild, da vor allem Zooms eher künstliche Bewegungen darstellen und nicht der menschlichen Norm entsprechen.³⁶ Die Kamera begleitet viel mehr die agierenden Personen bei ihren Handlungen, ist entweder dicht bei ihr oder weit entfernt und blickt auf sie hinab. Dabei stellen Dollyfahrten und der Kamerakran beliebte Hilfsmittel dar.

In Sequenz 4 ist ein Zoom heraus besonders auffällig und dient als dramaturgisches Werkzeug. Rose und Sharon liegen unter einem Baum und schlafen ein. Durch den Zoom heraus erweckt man den Eindruck, dass hier eine Geschichte zu Ende geht. In vielen Filmen bedient man sich diesem Mittel um das Ende des Filmes dramaturgisch zu unterstreichen. Auch in der sogenannten Paradiessequenz wird dieser Eindruck vermittelt. Allerdings ist es nicht der Film, der zu Ende geht, sondern das alltägliche normale Leben der Protagonistin und deren Kind. So wie es in der dargestellten Situation ist, wird es nicht mehr sein. Auch an dieser Stelle wird demnach Bezug auf das Ende genommen.

Kamerafahrten mit Einsatz des Kamerakrans verdeutlichen auch den Handlungsort. In Sequenz 43 kommt dies zur Geltung. Die Kamera wird durch einen Kran von der Straße hoch an einem Gebäude entlang durch ein Fenster geführt. Dem Betrachter wird demnach gezeigt, wo genau Dahlia wohnt und wo sich die nächsten Interaktionen abspielen werden. Der Zuschauer wird an die Hand genommen, zum Ort des Geschehens geführt und nicht seinen wilden Vermutungen überlassen.

An dieser Stelle sollte auch kurz auf die Objektbewegungen im Film eingegangen werden. Auffallend ist, dass sich die Personen zunehmend oft im Film auf die Kamera zubewegen. Meist geschieht das im Wechsel zu Bewegungen von der Kamera weg. Doch sind jedoch mehr der Kamera zugerichtete Bewegungen erkennbar.

³⁶ Vgl. <http://www.jungefilmszene.de/filmmachen/praxis.php?id=104&k=6>

Sehr oft wird in Kampfszenen die Kameraseite gewechselt. So blickt man mal aus Sicht der Figuren (des Guten) auf das Monster aber auch aus der Sicht des Monsters (des Bösen) auf die Figuren. Auf den ersten Blick wird damit die Identifizierung (das Sympathisieren) mit einer Figur erschwert. Schaut man jedoch genauer hin und beginnt zu analysieren, wird deutlich, dass dabei auf einen Teil der Filmbotschaft Bezug genommen wird. In Sequenz 8 findet sich ein Beispiel. Rose flüchtet vor Cybil und mitten auf der Straße taucht ein kleines Mädchen auf. Die Kamera befindet sich mal auf der Seite des Mädchens, was auf der Straße steht, als auch auf Roses Seite. So nimmt der Betrachter die Opferrolle wie auch die Täterrolle ein. Ihm wird durch die Kamerapositionierung nicht genau vermittelt, wer in dieser Situation nun gut oder böse ist. Deutlicher wird dies in Sequenz 18, in der nicht ganz klar wird, auf wessen Seite sich der Zuschauer befinden soll. Das unbewaffnete Monster kommt auf Cybil und Rose zu. Cybil hat eine Waffe. Eine Einstellung zeigt die Kamera teils hinter dem Monster, so dass es so aussieht als zielt Cybil direkt mit der Waffe auf einen selbst. Die andere Einstellung zeigt Cybil im Nahen, die völlig irritiert von der Situation zu sein scheint. Die menschlichste Reaktion wäre es wohl mit dem Monster zu sympathisieren, was aufgrund dessen unmenschlichen Aussehens und Auftretens schon schwer fällt. Auch wird durch den Einsatz der subjektiven Kamera der Zuschauer geradezu in die Lage des Monsters versetzt und dazu gezwungen mit ihm zu sympathisieren. Es wird deutlich, dass der Betrachter sich nicht genau ausmachen soll, was gut oder was böse ist.

Durch die Kamera- und Objektbewegungen wird der Spannungsbogen aufgebaut. Die Kamera fängt als erstes den Handelnden und dessen Gesichtsausdruck ein, bevor sie den Grund für dessen emotionale Regung zeigt. In Sequenz 31 sieht man Cybils überraschtes Gesicht und dann erst den Grund dafür: die Schlüssel, die auf dem Boden liegen, gleichen dem von Rose. Das gleiche Szenario ist auch in Sequenz 9 ausmachbar. Rose geht zielgerichtet die Straße entlang und blickt auf etwas. Erst dann schwenkt die Kamera auf das Ortsschild Silent Hill, so dass dem Betrachter bewusst wird, wohin die Straße demnach führt. Noch ein gutes Beispiel findet sich in Sequenz 14. Rose läuft auf die Kamera zu und wird immer langsamer. In einer

aufsichtigen Totalen wird darauf gezeigt, warum sie langsamer geworden ist: die Straße existiert nicht mehr und anstelle derer befindet sich eine tiefe Schlucht. Die Erwartungshaltung des Zuschauers wird dem hingehend gesteigert. Er wird neugierig gemacht und angeregt mitzudenken. Allerdings verliert er auf diese Weise auch den Bezug zu den Handelnden und wird abermals eher in die Rolle eines Beobachters versetzt, der nicht ganz so intensiv an Handlung und Konflikt teilnimmt. Die Interagierenden sind dem Zuschauer folglich immer einen Schritt voraus, was die Kamera- und Objektbewegungen zum Ausdruck bringen.

4.1.5 Achsenverhältnisse

Die Handlungsachse ist fast parallel zur Wahrnehmungsachse und das so gut wie immer im Film. Der Zuschauer bekommt das Gefühl vermittelt als wäre er direkt am Geschehen beteiligt. Für einen Horrorfilm ist es eine äußerst sinnvolle Wahl sich für ein fast paralleles Achsenverhältnis zu entscheiden.

Auch in Gesprächen und Dialogen wird sich gern an diesem Achsenverhältnis bedient. Man fühlt sich direkt in die Szenerie hineinversetzt, was auch durch die Nahaufnahme noch verstärkt wird. Es fällt leichter dem Gespräch Folge zu leisten, da man sich direkt und unvermittelt angesprochen fühlt. Beispiele finden sich in den Dialogen in Sequenz 7 zwischen Rose und Cybil, in Sequenz 17 zwischen Officer Gucci und Christopher und in Sequenz 33 bei Rose und Alessa.

Auch während der Autofahrten (Sequenz 8 oder 50) sind die Achsenverhältnisse fast parallel. Der Zuschauer bekommt das Gefühl als würde er mitfahren. Als würde Rose mit ihm nach Silent Hill fahren.

In einer Einstellung sind Handlungs- und Wahrnehmungsachse genau parallel zueinander. Genauer gesagt in Sequenz 51. Sharon geht auf die Kamera zu und blickt in sie hinein. Der Betrachter bekommt das Gefühl als würde er direkt von Sharon ins Visier genommen werden. Mit der Wahl dieses Achsenverhältnis klärt sich auch die Frage ob Sharon immer noch Sharon ist oder Alessa von ihr Besitz genommen hat. Alessa und Sharon sind in der Kirche wieder Eins geworden. Die alte Sharon, wie sie zu Beginn des Filmes existierte, wird es nie wieder geben. An dieser Stelle klärt das Achsenverhältnis demnach offene Fragen, die sich der Betrachter zum Ende des Filmes stellen könnte.

4.1.6 Schärfentiefe

Die Schärfentiefe lenkt den Blick des Beobachters noch mehr auf das Wesentliche oder Bedeutendste in der Einstellung. Auf diese Weise kommt die Wirkung der Einstellungsgrößen erst recht zur Geltung. So erhält der Zuschauer in Dialogen, in denen oftmals die Naheinstellung zum Einsatz kommt, durch Nutzen einer geringen Schärfentiefe eine Hilfestellung, worauf er seinen Blick wenden soll und wem er die meiste Aufmerksamkeit schenken soll. Der Rezipient wird demnach auf das Wesentliche gelenkt. Der Hintergrund wird unscharf und bedeutungslos. Beispiel dafür ist der Dialog von Rose und Dahlia in Sequenz 14, aber auch in Sequenz 33 als Rose hinter dem Hexenverbrennungsbild den Raum 111 vermutet, lenkt die Kamera die volle Aufmerksamkeit auf sie und ihre Gedanken. So wird der Flurkorridor wie auch Cybil durch eine Schärfentiefe im Hintergrund unbedeutend und belanglos.

Besonders sinnvoll ist der Einsatz von Schärfentiefe auch bei sehr kontrastreichen, unübersichtlichen Settings und Hintergründen. Sequenz 28 spielt in der Grundschule. Als Rose und Cybil miteinander sprechen wird der verwüstete und ablenkende Hintergrund unscharf gemacht, wodurch das Augenmerk auf die zwei Sprechenden fällt.

Auch bei einem Telefonat zwischen Christopher und der Auskunft in Sequenz 29 kommt die Schärfentiefe zum Einsatz. Christopher ist gerade mit dem Auto unterwegs. Würde man an dieser Stelle auf den Einsatz der Schärfentiefe verzichten, wäre der Betrachter zu sehr von der vorbeiziehenden Landschaft, bedingt durch die Autofahrt, abgelenkt. Seine Konzentration wäre eingeschränkt und würde eher auf die Bäume im Hintergrund als auf das Gespräch fallen.

Mit der Schärfentiefe werden auch die unterschiedlichen Ränge von Personen verdeutlicht. Ein gutes Beispiel dafür ist in Sequenz 1 zu finden. Die erste Einstellung zeigt Rose in einer nahen Einstellung im Vordergrund. Christopher steht im Hintergrund, jedoch wird er durch die geringe Tiefenschärfe nur verschwommen wahrgenommen. Der Blick fällt eindeutig auf Rose. An dieser Stelle wird dem Betrachter klargemacht, wer die zukünftige Protagonistin sein

wird. Christopher wird innerhalb des Filmes nur eine undeutliche und damit bedeutungslose Figur darstellen.³⁷

4.1.7 Montage

Der Film wird durch die zwei unterschiedlichen Handlungsstränge, die parallel zueinander ablaufen, bestimmt. In einer Sequenz werden diese Handlungsstränge jedoch fast zusammengeführt, was aber durch die räumliche Distanz, also durch die zwei Parallelwelten, unterbrochen wird. Es handelt sich dabei um die untersuchte Sequenz 26.³⁸ Dem Zuschauer werden die Aktionen von Christopher bewusst als auch die Aktionen um Rose. Beide Handlungsstränge sind für den Film von keiner weiteren und ausschlaggebenden Bedeutung. Christopher ist lediglich auf der Suche nach seiner Frau, was auch durch die vorangegangenen und noch folgenden Szenen verdeutlicht wird und Rose flüchtet „nur“ vor dem Bösen. Doch wird gerade mit dieser Sequenz die Verbundenheit und Liebe des Ehepaares verdeutlicht und charakterisiert. Was durch die Innere Handlung nicht geschaffen wird, nämlich dass die Liebe und Vertrautheit des Paares zum Ausdruck kommt, schafft die Montage. Rose und Christopher befinden sich zwar in unterschiedlichen Welten, jedoch sind sie sich näher als sie es glauben. Christopher spürt seine Frau selbst in der Parallelwelt, wodurch seine bedingungs- und grenzenlose Liebe untermauert wird.

An dieser Stelle möchte der Autor auf ein raffiniertes Detail in der Sequenz 26 hinweisen. Officer Gucci und Christopher gehen durch eine Tür auf den Schulhof. Diese fällt daraufhin ins Schloss. Rose rennt in der Parallelwelt an ihnen vorbei und flüchtet durch eben diese Tür. In der nächsten Szene sieht man Christopher (wieder in der Realität) als er Rose spürt, sich erschrocken zu Officer Gucci umdreht und die Tür langsam zufällt. Die Tür war bereits geschlossen, doch erweckt Regisseur Gans damit den Eindruck, dass die zwei Parallelwelten auf eine bestimmte Art und Weise doch miteinander verbunden sind.

³⁷ Vgl. Kapitel 3.1.2 „Haupt- und Nebenfiguren“

³⁸ Vgl. Filmprotokoll von Sequenz 26, siehe Anhang

Die unterschiedlichen Einstellungen in diesem Film werden durch einen harten Schnitt aneinandergesetzt. Der Betrachter wird demnach direkt von Einstellungsgröße zu Einstellungsgröße oder Kameraperspektive zu Kameraperspektive befördert. Das macht das Geschehen umso dynamischer, hektischer und auch spannender.

Doch nicht immer gibt es harte Schnitte. In seltenen Fällen innerhalb des Filmes bedient man sich auch der Blende. Dadurch wird ein weicher Übergang zwischen zwei Einstellungen geschaffen der auch durch die Wahl der gleichen Kameraperspektive und -einstellung verdeutlicht wird. Ein Beispiel dafür findet sich in Sequenz 9, in der Rose aus der Bewusstlosigkeit erwacht. Auch dem Betrachter wird mit dem schwarzen Bild und der langsamen Aufblende ein Gefühl der Ohnmacht vermittelt. Das gleiche Vorgehen kann man ebenso in Sequenz 13 feststellen, in der Rose nach ihrem kurzen Ohnmachtsanfall erwacht. Dabei nimmt sie die gleiche Position wie zum Ende der letzten Einstellung von Sequenz 12 ein, so dass der Zuschauer den größten realistischsten Eindruck der Situation bekommt und der Schnitt nahezu unsichtbar wird. Die kurze Ohnmacht wird hier ebenfalls mit einem weichen Schnittübergang und einer schnellen Aufblende dargestellt. Ein letztes Beispiel bietet sich auch in Sequenz 48 an. Während des Kirchenmassakers schließen Rose und Sharon die Augen. Als es vorbei ist, wird mit einer Aufblende das Öffnen der Augen dargestellt. Das Licht leuchtet durch das große Kirchenfenster und alles scheint vorbei.

Die Blende dient in den vorangegangenen Szenen als gestalterisches Mittel für Augenschließen und Augenöffnen. Längere Zeiten werden überbrückt und der Schnitt wird nahezu unsichtbar.

Eine besondere Schnittvariante in Silent Hill stellt auch der Jump Cut³⁹ dar. Beispiel dafür ist Sequenz 32 in der Christopher in das Archiv einbricht. Als er dort die Kisten mit den Informationen durchsucht, wird die Zeit mit ein paar Jump Cuts überbrückt. Dies soll auch verdeutlichen, wie viele Informationen und Kisten es über den Fall Silent Hill in Wirklichkeit gibt. Die Ausmaße der Taten

³⁹ Jump Cut ist ein Schnitt bei dem der Bildübergang als „Sprung“ wahrgenommen wird.

und der Geschehnisse innerhalb des Ortes müssen so gravierend gewesen sein, dass zahlreiche Polizeiakten davon handeln.

4.2 Ton und Musik

In diesem Kapitel wird die Filmakustik genauer unter die Lupe genommen. Neben der Sprache wird dabei vor allem der Einsatz von Musik und Geräuschen in Bezug auf die Handlung analysiert.

4.2.1 Dialog

Unter diesem Aspekt wird auch kurz auf die sprachliche Ebene eingegangen, welche allerdings nicht so bedeutungsrelevant für den Film ist.

Alle Figuren nutzen die allgemeine Alltagssprache zur Verständigung und zeichnen sich durch ein höfliches, korrektes und gepflegtes Sprachbild aus. In emotionalen Überreaktionen werfen sie das allerdings auch gern über Bord und bedienen sich umgangssprachlichen Floskeln. So betitelt Rose in Sequenz 18 aus lauter Wut über Cybils Misstrauen ihr gegenüber die Polizistin als „Scheißbulle“. Sie verleiht damit ihrer Wut mehr Ausdruck und macht sich somit menschlicher. Was auf größere Sympathie seitens der Zuschauer stößt.

Alle Handelnden verpacken ihre Sprache in kurze und prägnante Sätze. Es wird nicht lang herumerzählt, es wird gehandelt. Die Gesprächsanteile im Film halten sich die Waage mit den Aktionsanteilen, so dass ein ausgewogenes und angenehmes Verhältnis für den Betrachter entsteht.

Zwei Figuren sollte man an dieser Stelle von den anderen hervorheben. So bedient sich Christabella einer sehr förmlichen Aussprache. Mit ihrer Bildungssprache hebt sie sich umso mehr von den anderen Sektenmitgliedern ab und festigt ihre Stellung als Ranghöchste in der Gruppe.⁴⁰

Eine besondere Art sich auszudrücken verwendet Dahlia. Fast schon poetisch kommt sie mit ihren Zitaten und Reimen daher, welches auch durch die Betonung noch verstärkt wird. Damit grenzt sie sich eindeutig von allen anderen

⁴⁰ Vgl. Kapitel 3.1.2 „Haupt- und Nebenfiguren“

Figuren innerhalb der Geschichte ab. Sie ist nicht in der Lage sich vernünftig auszudrücken und spricht in Rätseln. Auch in der Vergangenheit von Silent Hill war sie nicht im Stande ihre Meinung zu vertreten und lieferte ihre kleine Tochter Alessa den Gläubigen aus. Dahlia, die von allen anderen als verrückt angesehen wird, untermauert ihr Erscheinungsbild auch mit ihrer Art zu sprechen.⁴¹

Die Sprache liefert auch einen kleinen Hinweis auf die Botschaft des Filmes. Am Beispiel von Cybil kann man dies deutlich erkennen. In Sequenz 33 fragt sie Rose was zum Teufel sie da drüben gemacht habe und in Sequenz 27, als sie vom pyramidenkopfförmigen Monster angegriffen werden, entgegnet sie: „Großer Gott!“. Durch Cybils fast schon fluchende Ausdrücke wird ein religiöser Kontrast besonders deutlich und erste Anzeichen auf die Filmbotschaft werden gegeben. Man sollte dabei natürlich beachten, dass sich bei der Filmversion des Autors um eine deutsche Synchronisationsfassung handelt. In der Originalfassung in englischer Sprache finden diese Worte vielleicht gar nicht ihren Einsatz, so dass die vorherige mögliche Interpretation nichtig wäre.

Die einschlägigste Kommunikationsform binnen des Filmes ist der Dialog. Er wird benutzt um Geschehnisse aus vergangener Zeit aber auch aus aktueller Zeit zu erläutern und den Zuschauer damit aufzuklären. Da es keinen Erzähler gibt wird er auf diese Weise mit der Handlung vertraut gemacht. Eher weniger wird der Dialog als Mittel des Kennenlernens genutzt, wodurch die Sachlichkeit verstärkt wird. Vertraute Dialoge werden insofern meist von Rose und Sharon geführt, ein Beispiel dafür ist der Dialog aus Sequenz 4, in der sie harmonisch unter einem Baum verweilen.

Innerhalb des Filmes lassen sich jedoch auch einzelne Monologe oder Selbstreden finden. Diese nehmen zwei Funktionen innerhalb des Filmes ein. Zum einen machen sie der Figur Mut. So muss Rose in Sequenz 22 den Schlüssel aus dem Mund des Hausmeisters besorgen. Sie sagt zu sich selber: „Komm jetzt“. Sie macht sich selber Mut um die Situation zu meistern. Auch in Sequenz 39 findet sich ein Beispiel dafür. Dort muss Rose bei den

⁴¹ Vgl. Kapitel 3.1.2 „Haupt- und Nebenfiguren“

Krankenschwester-Monstern vorbei um zu dem Bösen zu gelangen. Auch hier bleibt sie eine Weile stehen, sagt zu sich: „OK, ich schaffe das“, und bahnt sich ihren Weg hindurch.

Doch nicht nur als menschliches Hilfsmittel um seine Gedanken auszusprechen, auch zur Charakterisierung von Beziehungen, werden diese Selbstreden eingesetzt. Christopher beschwert sich in Sequenz 5, dass seine Frau nicht ans Telefon geht und ruft: „Warum gehst du nicht ran?“. In Sequenz 7 telefoniert er dann mit ihr, doch Rose legt vorher auf, und Christopher gibt den letzten Teil seines Satzes wieder: „...wie ich dich liebe.“ Diese Art von Kommunikation symbolisiert Christophers Beziehung und Position zu Rose. Eindeutig hat Rose die Machtposition in der Partnerschaft. Christopher war für eine weitere Therapie um ihrer Tochter Sharon zu helfen, Rose war dagegen. Letztendlich hat sich Rose durchgesetzt, auch ohne Christopher. Sie geht nicht mehr ans Telefon und sie legt inmitten eines Gesprächs einfach auf – Christopher ist in der unterlegenden Position.

4.2.2 Geräusche

Für einen Horrorfilm sind die Geräusche neben der Musik von besonderer Wichtigkeit, denn nicht nur das Bild sondern auch der Ton können den Betrachter im entscheidenden Moment emotionalisieren.

In Silent Hill wird sich dabei des Öffneren dem On-Ton bedient, das bedeutet, dass die Tonquelle im Bild zu sehen ist. Beispiele dafür sind das Öffnen der Autotür (Sequenz 7), Funkstörgeräusche (Sequenz 18) oder die Ohrfeige (Sequenz 46).

Bei genauerer Analyse kann man feststellen dass besonders viel Wert auf die Geräusche gelegt wurde. Sie sind klar, deutlich und meist sogar schon fast zu laut zu hören. In Sequenz 1 wird durch das Geräusch von Roses Halskette, welches sie beim Laufen macht, dem Betrachter bereits die Bedeutung der Kette offenbart. Sie nimmt im späteren Verlauf des Filmes noch eine besondere Position ein. Das Geräusch des Bluttröpfens, der in Sequenz 47 auf den Boden fällt, wird mit einem Schall und tiefen Basston unterlegt. Der Tropfen bekommt damit besondere Kraft verliehen, denn durch das Blut erhält das Böse Zutritt zur

Kirche. Auch dies wird wieder durch den Ton verstärkt und die Konzentration des Zuschauers nicht nur auf die Bildebene sondern auch auf die Tonebene verlagert.

Gern werden Geräusche auch dazu genutzt um die Stille zu unterbrechen. So rennt Rose in Sequenz 12 gegen eine Metalltonne oder rempelt in Sequenz 22 gegen einen Tisch. Auch Christopher unterbricht die Stille in Sequenz 24 indem er einen Besen umstößt. Als Schreckmittel unterstützen sie damit auch den Gruseleindruck des Filmes und seine Einordnung in das Genre Horror.

Manche Geräusche in Silent Hill scheinen eine besondere Wichtigkeit zu haben und sind daher auch im Laufe des Geschehens immer wieder hörbar. So ist das Rauschen des Windes ein immer wiederkehrendes Motiv In Silent Hill. Dieses hört man nicht nur in Sequenz 8, in der Rose nach Silent Hill fährt, sondern auch in Sequenz 10, als sich Rose in Silent Hill umsieht oder in Sequenz 13, als Rose das Bowlingcenter verlässt. Selbst in der Grundschule oder in der Kirche ist das Rauschen des Windes mal mehr, mal weniger vernehmbar. Mit dem Windgeräusch geht auch eine gewisse Einsamkeit und Kälte einher, die die Atmosphäre vor allem in der nebligen Parallelwelt besonders gut unterstreicht.

Ein auffälliges Geräusch sind auch die zahlreichen Schritte. Wie schon erwähnt sind im Film unzählige Detailaufnahmen von Füßen enthalten.⁴² Noch häufiger ist dabei das Geräusch von Schritten auffallend, welches auch gern mal lauter als normal eingesetzt wird. Der Zuschauer nimmt vehement dieses Geräusch wahr, so in den Szenen, in denen Rose durch Silent Hill rennt (z.B. Sequenzen 10, 16, 47), aber auch die Krankenschwester aus Sequenz 42 oder Christopher in den Sequenzen 24 und 37 geben Schrittlaute von sich. Dies sind nur einige von vielen Beispielen innerhalb des Filmes. So wie auch die Detailaufnahmen der Füße verdeutlichen sie Fortschritt und Weiterkommen, aber auch das Gefühl von einer ständigen Bewegung und Agilität wird verstärkt.

Das Sirengeräusch sollte an dieser Stelle nicht unbemerkt bleiben. Immerhin ist es das Geräusch, was die „böse Welt“ ankündigt und die Protagonistin warnt. Es wird sehr laut und eindringlich dargestellt. Die Sirene übertönt dabei alle anderen Geräusche, auch die Musik, und geht mit einem tiefen Basston einher.

⁴² Vgl. Kapitel 4.1.1 „Einstellungsgrößen“

Auch sorgt sie für eine Gänsehaut und verstärkt den Horrorfaktor (nicht nur bei der Protagonistin).

So wie die Sirene verdeutlichen auch andere laute Geräusche etwas und lenken die Aufmerksamkeit der Figuren und damit auch die der Zuschauer auf die Handlung. Dabei handelt es sich um keinen umfallenden Besen oder eine Metalltonne, die keinerlei Bedeutung für den Film haben. Diese Geräusche unterbrechen schlagartig die Musik und lenken die Kamera auf ein neues Bild um (und damit auch die Wahrnehmung der Handelnden). Ein Beispiel dafür sind die zahlreichen Szenen in denen Rose ihre Tochter sucht (z.B. Sequenz 33). Jedes Mal, wenn Alessa im Bild auftaucht und damit Roses Blick auf sich zieht, gibt es einen kurzen lauten Ton, der auch für den Zuschauer eindringlich ist. Diese handlungsfunktionalen Töne⁴³ tauchen noch oft im Film auf um damit den plötzlichen Blickwechsel der Figuren zu verdeutlichen. Auch in Sequenz 9 als Rose erschreckt feststellt, dass ihre Tochter verschwunden ist. Oder in Sequenz 18, in der Cybil und Rose eine Straße entlang gehen. Plötzlich vernimmt man erneut den einschlägigen Laut wahr ohne jedoch zu sehen, warum dieser Klang auftauchte. Der Blick der agierenden Personen wurde jedoch durch das Geräusch dramatisch unterstrichen. An dieser Stelle befinden sich die Handelnden auch auf einer höheren Wissensebene als der Zuschauer. Die Figuren wissen bereits, was kommt, der Zuschauer muss sich mit seiner Neugierde noch gedulden.

Doch nicht nur On-Töne finden ihren Nutzen in Silent Hill auch Off-Töne kommen zum Einsatz. Hauptfunktion ist hierbei dem Zuschauer zwar tonal mitzuteilen, was demnächst passieren wird, aber noch nicht visuell. Die Tonquelle ist noch nicht ausmachbar und obwohl der Betrachter bereits erahnen kann, was wohl demnächst passieren wird, erzeugt es ein Spannungs- und Furchtgefühl. So hört man in Sequenz 27 ein Käferkrabbeln. Die Kamera ist jedoch noch auf Rose gerichtet. Doch kann sich der Zuschauer bereits (auch durch den Einsatz von Musik) bereits denken, dass die Käfer sie gleich

⁴³ Schuster, Birgit Gabriela: Elizabeth 1 in ausgewählten Spielfilmen: Analyse von Spielfilmen und didaktische Aspekte, Wien: Universität Wien, Diplomarbeit, 2009

angreifen werden. Deutlich wird dies auch, als sie ins Bild kommen und aus dem Off-Ton ein On-Ton wird. Ein weiteres Beispiel findet sich ebenfalls in der gleichen Sequenz. Rose und Cybil sind in der Lüftungskammer gefangen und nehmen das Schleifgeräusch wahr, welches die Klinge des Pyramidenkopfförmigen Monsters immer macht. Selbst der Zuschauer erkennt bereits, dass dieses im Anmarsch ist, jedoch weiß man nicht, wann und ob es kommt.

4.2.3 Musik

Während der Analyse der Musik⁴⁴ ist dem Autor besonders aufgefallen, welche Wichtigkeit diese für den Film hat. In Erster Linie dient sie zur situationsorientierten Emotionalisierung des Betrachters. Nach Meinung des Autors erreicht die Musik vollkommen ihr Ziel. Sie erzeugt ein Gefühl der Angst, Panik und Furcht. Man wird nervös und bekommt Gänsehaut, wenn man sich ausschließlich auf die Musik konzentriert. Diese Ansicht ist natürlich subjektiv und von Mensch zu Mensch verschieden.

Bei der Musik muss man grundsätzlich zwischen zwei Arten unterscheiden. Es gibt die „Musik im Film“ und die „Filmmusik“. Bei ersterer sieht man die Musikquelle im Bild und sie stellt einen Teil der Handlung dar. Die „Filmmusik“ hingegen ist ein dramaturgischer Bestandteil, die Musikquelle ist nicht sichtbar.

Auch in Silent Hill kommen beide Arten von Musik zum Einsatz, während jedoch die „Musik im Film“ eher weniger eingesetzt wird. Lediglich an drei Stellen innerhalb des Filmes wird sie genutzt. Z.B. in Sequenz 7, in der Rose in die Tankstelle geht und innerhalb dieser Musik im Hintergrund läuft. Aber auch in Sequenz 8 ist die Musikquelle im Film zu finden. So ist es das Autoradio, aus dem ein Lied wahrgenommen werden kann und in Sequenz 13, als Rose aus ihrer Ohnmacht erwacht, wird sie durch die Klänge einer alten Musikanlage geweckt. Genauer ist es das Lied „Ring of Fire“ von Johnny Cash. Symbolischer könnte ein Lied an dieser Stelle kaum sein. In dem Text geht es um Flammen und Feuer in denen man gefangen ist. Bezüge lassen sich zu Alessa oder auch zu den anderen Silent Hill Bewohnern ziehen, die im Feuer ihr Leben ließen.

⁴⁴ als Quelle diene hierbei: http://www.silenthillmemories.net/music/shm_csts_en.htm

Großer Bestandteil des Filmes ist allerdings die „Filmmusik“. Untersucht man diese einmal genauer, fällt auf, dass im Film fast die ganze Zeit Musik läuft, denn auch die Geräusche sind Bestandteile der einzelnen Lieder. Sämtliche Titel wurden dem gleichnamigen Spielen⁴⁵ entnommen. Auf diese Weise erschafft man einerseits eine authentische Bindung zwischen Spiel und Film, was auch für die Fans sehr wichtig ist. Andererseits wird durch die Geräuschemusik eine herrliche schaurige Stimmung erzeugt. Es ist eine andere und besondere Art von Musik und damit etwas Neues für einen Horrorfilm, der mal nicht mit trashigem B-Movie-Sound daher kommt. Dabei wird vor allem der Grundstimmung im Film ein alpträumhafter und verstörender Charakter verliehen. Durch die dunklen Disharmonien der meisten Titel, finden sich nur wenige Songs, die wohl der breiten Masse des Publikums normal vorkommen würden. Genau das will auch Silent Hill erreichen, es soll sich absetzen und eben nicht gebräuchlich und alltäglich sein.

So vermischen sich schiefe und reichlich abstruse Geräusche mit teils melodischen Klängen. Als richtige Melodie kann man dies wohl kaum bezeichnen. Die experimentelle Musikform hält stets Einzug in die Handlung, dabei muss es sich noch nicht mal um eine spannende Stelle handeln. In Sequenz 10 ist Rose auf der Suche nach ihrer Tochter und geht die Straße entlang. Bereits hier ist die Musik deutlich wahrzunehmen, die an ein Aufeinanderschlagen von Metallplatten oder an Maschinenlärm erinnert. Der Zuschauer wird also dauerhaft in eine ängstliche und beunruhigende Stimmung versetzt. Pausen zum Erholen bieten sich ihm meist nur in der realen Welt, wenn Christophers Handlungen gezeigt werden. In dieser Dimension bedient man sich meist der atmosphärischen Musik. So hört man neben der Ruhe sehr oft Grillenzirpen, Regen, Autogeräusche oder sonstige Stimmen. Die Sequenzen um Christopher sind in der Regel allerdings nur von kurzer Dauer, wodurch auch dem Zuschauer nur kurze Erholpausen gegönnt werden. Dann wird man wieder in die Parallelwelt versetzt, in der es neben dem ständigen Windrauschen keine weiteren atmosphärischen Geräusche gibt. Dort existiert

⁴⁵ Aus den ersten vier Teilen der Spielreihe wurden Songs für den Film ausgewählt. Insgesamt sind bisher fünf Teile für den PC erschienen, zahlreiche weitere sind für andere Konsolen erhältlich.

kein wirkliches Leben, dort gibt es keine Grillen, die zirpen, oder Menschen die sich im Hintergrund unterhalten. Auch mit diesem atmosphärischen Kontrast wird die Räumlichkeit der verschiedenen Welten gesteigert. So erfährt man nicht nur auf Bildebene sondern auch tonal in welcher Welt man sich gerade befindet. Ein weiterer Tonkontrast findet sich auch in der Lautstärke wieder. Immer wieder wechseln sich lautstarke und leise Passagen ab. So kämpfen Rose und Cybil am Ende von Sequenz 27 gegen das pyramidenkopfförmige Monster. Die Musik ist hier sehr laut und schrill und wieder dominieren die Metallschläge. Nachdem er verschwunden ist und sie sich wieder in der nebligen Parallelwelt befinden (Sequenz 28) ist keine Musik mehr wahrzunehmen. Ein weiteres Beispiel ist Sequenz 39, in der Rose auf dem Weg zum Bösen ist. Sie kämpft sich den Weg durch die Krankenschwestern frei. Die Musik ist hier wiederum sehr laut und eindringlich, auch ein Herzschlag ist wahrzunehmen, was die Nervosität umso mehr steigert. Als sie dann in Sequenz 40 das Böse erreicht, hört man keinen einzigen Ton mehr. Vollkommene Stille.

Der Zuschauer erfährt das Gefühl einer ständigen Adrenalinachterbahnfahrt. Von laut zu leise. Er ist durchgehend angespannt und fiebert nahezu mit den Handelnden mit.

Auch im Vor- und Abspann wird dies deutlich. Der Vorspann ist mit der klassischen, aus den Spielen bekannten, Silent Hill Melodie unterlegt.⁴⁶ In dieser fällt vor allem die Mandoline auf, die für einen ruhigen, trotzdem auch bedachten und emotionalen Einstieg in die Geschichte sorgt. Der Abspann hingegen besticht durch seinen rockigen Gitarrensound, und dient eher dazu die Zuschauer wachzubekommen, sie aus der Albtraumwelt rauszuholen.

Manche Melodien finden ihren Einsatz an mehreren Stellen innerhalb des Filmes. So wiederfährt man an einigen Stellen dasselbe Gefühl. Auch schafft es eine Verbindung der einzelnen Szenen untereinander. Ein Beispiel dafür ist der Song „One's Weaker Self“. Dieser Titel entstammt dem dritten Teil der Spielfilmreihe. Innerhalb des Filmes kommt er an zahlreichen Stellen vor, meist jedoch an denen an dem das „Böse“ auftaucht. So in Sequenz 2, in der Sharon

⁴⁶ Bei allen Silent Hill-Spielen wird die klassische Anfangs-Melodie verwendet. Sie leitet das Spiel ein und auch den Film.

vor dem Abgrund steht und das Böse erscheint. In Sequenz 27, in der sich Rose und Cybil vor dem pyramidenkopfförmigen Monster verstecken. Aber auch in Sequenz 46, in der Christabella Rose mit einem Messer ersticht.

Dieser Song symbolisiert demnach das Böse. Aber nicht das Böse in Form von Alessa, sondern immer das, was in dem Moment als böse interpretiert wird. So wird auch Christabellas brutale und hinterlistige Aktion gegen Rose am Ende als böse charakterisiert und mit dem Song untermalt. Mit seinem buddhistischen Grundklängen und hallenden Schreien sorgt er für eine besondere Horrorerfahrung.

Aber auch der Song „Laura Plays the Piano“ kommt an mehreren Stellen des Filmes vor. So hört man ihn in Sequenz 4, als Rose und Sharon unter einem Baum verweilen, aber auch in Sequenz 50, als die beiden wieder zurück nach Hause fahren. Das langsam gespielte Klavier sorgt für Ruhe, aber auch gleichzeitig für Unbehagen. Auch Rose und Sharon waren in den zuvor erwähnten Momenten zwar ruhig, wussten jedoch gleichzeitig nicht, was auf sie zukommt. Damit spiegelt die Musik auch die Emotionen und Stimmungen der einzelnen Figuren wieder.

In Silent Hill kommen auch zwei weitere Arten von Filmmusik zum Einsatz: Die Leitmotivtechnik und die Stimmungstechnik.⁴⁷ So werden z.B. Christopher und Alessa durch Leitmotivtechnik charakterisiert. In zahlreichen Sequenzen in denen Christophers Handeln gezeigt wird, ist ein und dieselbe Melodie hörbar. Es handelt sich um „Innocent Moon“. Das erste Mal zu hören ist der Titel in Sequenz 5, in der Christopher Nachforschungen über Silent Hill anstellt. Auch als Christopher mit Rose telefoniert und er mit Officer Gucci in der Grundschule nach Rose sucht, hört man die Melodie. Sie stellt Christophers musikalisches Motiv dar. Die tiefen und zugleich auch hohen Klaviertöne spiegeln die innere Traurigkeit Christophers wieder. Auch sind es immer gleichen Töne, die sich wiederholen. So wie Christopher scheinen auch sie auf der ewigen Suche.

Auch Alessa bekam ihr musikalisches Motiv. Man kann es in zahlreichen Stellen im Film hören, so in Sequenz 22, als Rose Alessas Malblock findet oder in Sequenz 33, als sie auf Alessa trifft. Auch hier ist das dominierende Instrument

⁴⁷ Leitmotivtechnik: eine Figur wird charakterisiert; Stimmungstechnik: eine Handlungssituation wird illustriert; Vgl. Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, S. 142

das Klavier. Die traurige Wirkung kommt vor allem durch die hohen Klaviertöne zum Ausdruck und symbolisiert Alessas traurige Kindheit.

Die Stimmungstechnik findet ihren Einsatz bei den Sequenzen in denen die Kirche als Setting herhielt. So wird die religiöse Institution durch sakrale Orgelklänge illustriert.

Manchmal erhält man während des Filmes den Eindruck, als würde die Musik nicht dem Bild angepasst, sondern das Bild der Musik. So, als wäre es auf die Musik geschnitten wurden. Vor allem in Sequenz 22 wird das deutlich, als in schnellen Schnitten der Hausmeister gezeigt wird. Man sieht in mehreren Einstellungen den Stacheldraht, sein Namensschild und den Schlüssel in seinem Mund – unterlegt von Geräuschkulisse. Wenn einem jedoch bewusst ist, dass dieses Lied genau so schon existiert hat und nicht für die Szene zurecht geschnitten wurde, wird klar, dass nicht nur in dieser Szene der Ton der Musik untergeordnet wurde.

4.2.4 Kombination von Ton- und Bildebene

Silent Hill ist wohl ein klassischer Musterfilm für Ton- und Bildüberschneidungen.

Der Tonschnitt erfolgt an vielerlei Stellen in Silent Hill asynchron zum Bildschnitt. Ein gutes Beispiel dafür stellt Sequenz 1 dar. Der Vorspann läuft noch ab und mitten über diesen, der in einem längeren schwarzen Bild endet, hört man bereits Roses Stimme. Sie schreit nach ihrer Tochter und fragt ihren Mann, ob er sie sehen könne. Genau an dieser Stelle endet das schwarze Bild und durch einen harten Schnitt wird die suchende Rose eingeblendet. Der Zuschauer wird also schon während des Vorspannes tonal angeregt.

Auch die Verbundenheit der zwei Welten wird durch den asynchronen Schnitt deutlich gemacht. Am Ende von Sequenz 20, in der Rose nach ihrer Tochter sucht, hört man bereits den Ausruf von Officer Gucci aus dessen Wagen. Er hat sich nach Silent Hill begeben um mit Christopher nach dessen Familie zu suchen. Erst nach den ersten Sätzen von Officer Gucci erfolgt auch der Schnitt auf das dazugehörige Bild. Ebenso in Sequenz 26: Christopher und Gucci begeben sich aus der Grundschule hinaus und noch am Ende dieser Einstellung

ist der Schrei von Rose wahrzunehmen. Inmitten dieses Schreis wird auf die nächste Einstellung und die nächste Sequenz geschnitten, in der Rose weinend auf dem Boden liegt. Diese Überschneidungen von Bild und Ton dienen auch als Symbol für die Überschneidungen der zwei Welten, also der realen Welt um Christopher und der Parallelwelt um Rose. Somit wird dem Zuschauer mit fließenden Übergängen ein optimales, realistisches Bild übermittelt. In Sequenz 14 ist die Kamera auf Rose gerichtet, die panisch die Schlucht herabblickt. Schon währenddessen hört man Dahlias Stimme, welche man aber erst drei Einstellungen später zu Gesicht bekommt. Die Konzentration und Wahrnehmung des Betrachters sind demnach vollkommen auf Rose fixiert. Dahlia wird erst sichtbar, nachdem sich Rose umdreht und einen Blick auf sie wirft. Durch diesen Schnitt verweilt der Zuschauer auf Roses Seite und ihrer Blickweise und erleichtert dem zu Folge die Identifikation mit Rose.

Eine weitere Verdeutlichung der Verbundenheit der zwei Welten erfährt man durch die Übergänge der Musik zwischen den einzelnen Sequenzen. So hört man die Musik, die in Roses Welt in Sequenz 14 spielt, auch zu Beginn in der Realitätssequenz 15, in der Christopher seine Familie bei einer Tankstelle sucht. Oder am Ende von Sequenz 37, in der sich Christopher mit Office Gucci unterhält wird die Musik zu Sequenz 38 leicht eingespielt. So hört man bereits im Waisenhaus sakrale Orgelklänge die sich dann in Sequenz 38 in der Kirche wiederfinden. Im Film lassen sich noch zahlreiche weitere Beispiele für solche Musikübergänge finden.

4.3 Licht und Farbe

Auch in Silent Hill gibt es Auffälligkeiten in Bezug auf den Einsatz von Licht und Farbe, daher lohnt es sich an dieser Stelle auch kurz auf diese Aspekte der Bauformenanalyse einzugehen.

4.3.1 Ausleuchtung und Lichtverhältnisse

Die Ausleuchtung des Filmes ist oftmals ein dramaturgisches Gestaltungsmittel, denn auch über die Wirkweise von Lichtverhältnissen kann man die Rezipienten steuern.

Silent Hill spielt als Horrorfilm meist in der Dunkelheit, denn im Dunkeln wirkt alles bedrohlicher als bei Tageslicht. Es fällt jedoch auf, dass sich des Öfteren keine natürlichen Lichtverhältnisse erkennen lassen. Die meisten dunkel dargestellten Räume wirken doch teils zu hell für die vorhandenen Lichtbedingungen. Natürlich kann somit der Zuschauer auch die dunkelste Welt in ihrem vollen Ausmaß sehen und erkennen, jedoch mindert dieses Vorgehen den Eindruck eines realistischen Bildes. Allerdings tut dies bei Silent Hill der Stimmung keinen Abbruch. Ein gutes Beispiel dafür ist Sequenz 2. Rose läuft bei Nacht ihrer Tochter hinterher. An manchen Stellen hat man nicht den Eindruck, dass tiefste Nacht ist, vor allem als Rose den Wasserfall herabblickt, sieht es fast schon nach Tageslicht aus. Auch fragt man sich in derselben Sequenz, von welcher Lichtquelle Sharon angestrahlt wird, als man ihr Gesicht aus einer leichten Untersicht zeigt. Solche Beleuchtungsfehler sind allerdings nur selten innerhalb des Filmes zu finden und, abgesehen von der zu hellen Beleuchtung der Nachtszenen, wird ein natürliches Bild der Lichtverhältnisse wiedergegeben.

Auch die verschiedenen Welten werden durch unterschiedliche Ausleuchtung dargestellt. So finden sich stets in der Realität gesättigte Farben. Ein Grün ist hier auch ein saftiges Grün. Meist spielen sich die Szenen bei Tag ab und selbst in Nachtszenen sind ausreichend Lichtquellen vorhanden, so dass dadurch eher selten eine gruselige Atmosphäre geschaffen wird. Dies harmonisiert auch mit dem Einsatz der Musik, die hier ebenfalls deutlich weniger ihren Einsatz findet.

Die neblige Parallelwelt hingegen wird vor allem durch ungesättigte Farben dargestellt. Das Bild ist mit einem Grauschleier überzogen, wodurch alles trist, einsam und verlassen wirkt. Dadurch wird die Dimension vor allem durch den Einsatz des Lichtes charakterisiert. Während diese neblige Welt in eher hellen Farbtönen gehalten ist steht dazu im Kontrast die dunkle Parallelwelt, in der Schwarztöne vorherrschen.

In Silent Hill finden sich einige bewusst gesetzte Ausleuchtungen. Eine Hauptfunktion ist dabei das Symbolisieren einer Erleuchtung und die Charakterisierung des Göttlichen. Vor allem Christabella wird am Anfang meist durch das Licht als göttlich offenbart. In Sequenz 36 verschwindet die Dunkelheit durch die Gebete der Gläubigen. Das Licht hält Einzug und Christabella scheint von diesem umgeben. Auch in Sequenz 38 steht Christabella vor einem Fenster, durch das Licht in die Kirche gelangt. Ebenfalls erscheint sie hier als göttlich umleuchtet. Dieses Bild wandelt sich jedoch, als Rose von Alessa über die Geschehnisse in Silent Hill aufgeklärt wurde. In Sequenz 40 wird eine High-Key-Beleuchtung eingesetzt um das Erleuchten von Rose darzustellen. Sie erkennt die Wahrheit: das Gute entpuppt sich als Böses. Fortan wird Rose durch eine starke Rückbeleuchtung charakterisiert. Als sie in Sequenz 46 in der Kirchentür erscheint, wird sie von hinten angestrahlt und stellt damit symbolisch den erleuchteten Verkünder dar. Sie unterbreitet den Gläubigen die Wahrheit

Eine weitere Auffälligkeit in Silent Hill ist das Einsetzen von kleinen, natürlichen Lichtquellen in kompletter Dunkelheit. Dieses findet ihren Einsatz nachdem die Sirene erklingt und damit das Böse eingeläutet wird. Völlige Dunkelheit zieht einher, die von einer kleinen Lichtquelle unterbrochen wird. So zündet Rose in Sequenz 12 ein Feuerzeug an und in Sequenz 23 schaltet sie ihre Taschenlampe ein. Ebenso Sequenz 35, in der Cybil ihre Lampe anmacht um in der Dunkelheit etwas sehen zu können. Meist geht der Einsatz dieser mit einer Detailaufnahme einher, die die Wirkung dessen noch verstärkt. Über die Symbolik des Einsatzes dieser Elemente lässt sich streiten. Der Autor vermutet hinter diesem Nutzen einen eher ästhetischen Aspekt.

Die Ausleuchtung von verschiedenen Szenen dient auch zur Verstärkung von gewonnenen Eindrücken. In Sequenz 22 flüchtet Rose in der Grundschule vor den Sektenmitgliedern. Sie flüchtet in einen Klassenraum und schaut aus einem verriegelten Fenster. Die Holzbretter verstärken den Eindruck des Versteckens. Die gleiche Symbolisierung ist auch in Sequenz 32 ausmachbar. Christopher bricht ins Archiv ein und schaut aus einem Fenster, das mit einer Jalousie bedeckt ist, hinaus. Er will sicher gehen, dass ihn keiner gesehen hat. Auch hier

wird das Geheimnisvolle symbolisch durch die Verriegelung des Fensters dargestellt.

Als Zuschauer wird man des Öfftens von Lichtkegeln geblendet. So in Sequenz 8, bei der Autofahrt von Rose. Wo man durch parallele Achsenverhältnisse vom Scheinwerferlicht des Autos geblendet wird. Auch in Sequenz 27 findet sich ein Beispiel, in der man durch eine gezielt gesetzte Kameraeinstellung das Gefühl bekommt, man würde selbst von Cybils Lampe geblendet werden. In Sequenz 39 leuchtet Rose mit ihrer Lampe aus dem Fahrstuhl. Wieder wird durch parallele Achsenverhältnisse der Eindruck erweckt, Rose würde einen selber anleuchten. Das Mittel des Blendens wird so eingesetzt, dass sich der Zuschauer integriert fühlt, als wäre er mitten dabei. Aber auch eine symbolische Bedeutung ist ausmachbar. Blenden steht auch im Sinne für „sich blenden lassen“. In Silent Hill ist das Böse nicht das Böse. Rose und Cybil haben sich anfänglich von Christabella blenden und täuschen lassen und somit auch der Zuschauer. Erst zum Ende wurde diesem bewusst, wer der wahre Übeltäter des Filmes ist.⁴⁸

Auch die Botschaft und Bedeutung des Lichtes in Silent Hill wird anhand einer Szene verdeutlicht. Licht symbolisiert in allererster Linie immer das Gute. Es bietet Schutz vor der Dunkelheit und vor dem Bösen. In Silent Hill zieht Licht allerdings das Böse an. Rose muss sich so in Sequenz 39 von ihrer Lampe trennen um die Krankenschwester-Monster abzulenken. Zwar kommen die Monster auch nur in der dunklen Parallelwelt vor, doch bietet genau in dieser Dimension das Licht keinen Schutz. Auch an dieser Stelle wird klar, dass das Gute in Gestalt des Lichtes nicht immer das Gute symbolisiert.

4.3.2 Farben und ihre Symbolik

Über den Einsatz der Farben und dessen Symbolik scheiden sich auch die Geister. Jede Farbe hat zahlreiche Bedeutungen, die auf vielen Ebenen eine andere Symbolik ergeben. Deshalb ist die Analyse, bzw. die Interpretation

⁴⁸ Vgl. Kapitel 2.4.2 „Plot“

dieser, eine eher subjektive Angelegenheit. So könnte die Farbe Gelb in einem Film für Fröhlichkeit aber auch für Neid stehen. Meist ergibt sich deren Botschaft jedoch aus dem Kontext. In *Silent Hill* wird sich nicht vielen Farben bedient, eher kann ein Hell-Dunkel-Kontrast, der auch durch die zwei Parallelwelten verkörpert wird, seine volle Wirkung entfalten. Bei genauerer Analyse fallen jedoch zwei offensichtlich kalkuliert eingesetzte Farben auf: Rot und Blau.

Rot ist die Farbe der Leidenschaft – von der Liebe bis zum Hass. Sie ist die Farbe der Freude und der Gefahr, des Blutes und des Feuers. Sie symbolisiert Aggressivität, Verbotenes und Macht.⁴⁹

Blau ist die Farbe der Treue, Harmonie und Sympathie. Blau wirkt fern, kühl und entspannend. Die Farbe symbolisiert das Wasser und die Stille, die Hoffnung und die Phantasie.⁵⁰

Blau und Rot – ein Farbcocktail der ganz besonderen Art.

Auch im Film findet dieser Farbkontrast an zahlreichen Stellen seinen Einsatz. So wird ein strahlendes Blau von Christabella und Alessa getragen, es war Farbe der Schuluniform. Doch auch Sharon trägt in allen Sequenzen blaue Sachen. Die Musikbox aus Sequenz 13 wirft ein blaues Licht ab, Christabella hat große blaue Augen und die Tankstelle (Sequenz 7) ist von innen blau beleuchtet. Auch sind einige Wände in der Wohnung der Da Silvas Blau, ein blauer LKW steht bei der Tankstelle (Sequenz 15) und der PC-Bildschirmhintergrund von Christopher ist auch blau. Dies sind nur einige der vielen blauen Elemente im Film. Doch stößt man auch auf zahlreiche rote Hinweise. So unterbricht ein roter Laster die Stille in Paradiessequenz 4. Die Tanksäulen sind rot (Sequenz 7), und als Christopher in Sequenz 15 nach seiner Familie sucht, findet man in der Werkstatt ein rotes Auto. Alessas Malstifte sind rot und auch Annas Haare. Als Christopher in Sequenz 32 in das Archiv einbricht, sieht man einen roten Regenschirm, eine rote Ampel und rote Schilder.

Ein besonderes Zeichen innerhalb des Filmes wird in beiden Farben dargestellt. So in Sequenz 31 in Rot und in Sequenz 22 in Blau. Es handelt sich um das

⁴⁹ Heller, Eva: *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, Lieblingsfarben, Farbgestaltung*; neue Ausgabe, Hg.: Droemer Knauer, München 2000, S. 25ff

⁵⁰ Heller: *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken*, S. 57ff

Kreuzsymbol der Gläubigen, welches oftmals im Film zu sehen ist. Bei diesem Kreuzsymbol werden beide Farben vereint, so wird es auch teils violett abgebildet, was die Mischfarbe von Blau und Rot ist.

Beide Farben sollen mit ihrem Einsatz jedoch keine Emotion symbolisieren, oder eine Wahrnehmungserscheinung. Sie sind eher dazu da, um den Kontrast an sich darzustellen. Silent Hill ist gespickt von Kontrasten. Auch durch die Farben wird die Gegensätzlichkeit symbolisiert. So wie im Film das Licht nicht für das Gute steht, steht auch die Farbe Blau nicht für Harmonie oder Ruhe, sondern visuell als Kontrast zu Rot. Deutlicher wird dies an einem Beispiel der Kleidungsfarbe der Handelnden. Christabella trägt blaue Kleidung, und auch Alessa und Sharon tragen diese. Dadurch kann man der Farbe Blau jedoch keine böse Wirkung unterjubeln. Christabella galt zum Anfang des Filmes noch als guter Charakter, so wie auch Sharon, die stets blau trägt. Dadurch könnte der Betrachter mit der Farbe Blau etwas Gutes und Reines verbinden. Doch wird diese Empfindung durch das Auftauchen von der blau gekleideten Alessa wiederlegt, von der man ausging, sie sei das Böse. Zum Ende stellt sich jedoch heraus, dass Christabella der Übeltäter war und Alessa das Opfer. Die Farbe Blau verliert damit ihre Wirkung. Im Kontrast dazu steht die Kleidung von Rose, die im Laufe des Filmes einen immer rötlicheren Ton einnimmt.

Folgendes wird nun deutlich, obwohl es einen erkennbaren auffälligen Kontrast zwischen Blau und Rot innerhalb des Filmes gibt, kann den Farben keine genaue Bedeutung zugeordnet werden. Sie dienen nur als Mittel zur Verdeutlichung eines Kontrastes. So wie Rot-Blau für heiß-kalt, laut-leise, körperlich-geistig oder aktiv-passiv⁵¹ stehen könnte. Also eines Gegensatzes, der sich immer wieder im Film wiederfindet. Man hätte sich an dieser Stelle auch für Rot und Grün oder Blau und Gelb entscheiden können. Die Wahl der Farben lässt allerdings auf einen religiösen Hintergrund vermuten, der somit auch den Subtext des Filmes, nämlich Gottesverehrung, unterstreicht und visualisiert. Denn auch im Christentum haben die Farben Rot und Blau die größte Wirkung auf sich gezogen. So galten sie in der christlichen Malerei als

⁵¹ Heller: Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken, S. 39

Symbolfarben für Maria (Blau) und Jesus (Rot).⁵² An dieser Stelle sei auch erwähnt, dass der Autor damit keinen Bezug zu Maria und Jesus erstellen möchte, sondern lediglich die gezielte Farbauswahl dieser Farben begründet, die mit dem Subtext des Filmes harmonieren.

4.4 Fazit Bauformenanalyse

Aus der vorrangegangenen Analyse wird deutlich, dass durch das geschickte Einsetzen und Kombinieren von Kamera-, Ton- und Lichtelementen eine deutliche Charakterisierung der Figuren erfolgen kann. Was auf dem Wege der Figurenanalyse nicht erkennbar war, konnte durch die Bauformenanalyse klar herausgearbeitet werden. Somit konnten durch die Einstellungsgröße und Kameraperspektive auf Stellungen der Figuren innerhalb der Gesellschaft Rückschlüsse gezogen werden. Durch die Montage konnten Beziehungen charakterisiert werden und auch durch den Einsatz der Leitmotivtechnik auf der Musikebene konnten die inneren Emotionen der Handelnden analysiert werden. Auch das Licht hatte eine Charakterisierungsfunktion mit Symbolcharakter.

Sehr deutlich ist auch, dass mit dem Einsatz verschiedener Gestaltungselemente ein realistisches Bild erschaffen wird, welches vor allem durch die subjektive Kamera verstärkt wird. Doch auch durch die Achsenverhältnisse und durch den größtmöglichen Verzicht auf unnatürliche Kamerabewegungen, wie z.B. Zooms, erhält der Film einen Wirklichkeitscharakter, der auch durch die Kombination von Bild und Ton intensiviert wird. Dabei nimmt der Zuschauer mal die Rolle einer mitagierenden Person ein oder die eines Beobachters, der schon fast voyeuristische Züge aufweist.

Die Musik und Geräusche in Silent Hill erreichen ihr Ziel, emotionalisieren den Rezipienten und bauen den Spannungsbogen auf, der auch durch die Objektbewegungen hervorgehoben wird.

Eine Botschaft wird auch durch die einzelnen Gestaltungselemente vermittelt. So soll der Betrachter niemals davon ausgehen, dass das Gutgelaubte auch

⁵² Heller: Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken, S. 25ff

Gut ist. Denn wie in dem Film entpuppt sich am Ende das Böse als das sinnbildliche Gute. Nichts und niemand ist nur gut oder nur böse. Beides geht meist zu zweit einher und beides bedingt sich auch gegenseitig – Ein bedeutender Hinweis auf die Botschaft des Filmes.

5. Analyse der Normen und Werte

Als letzte Analyseform erfolgt die Analyse der Normen und Werte, „die einesteils im Rückblick die bereits erzielten Einsichten in die Bedeutung eines Films bündelt und andernteils versucht, unter Nutzung bewährter Interpretationsraster die Message dieses Films zu bilanzieren und auf den Punkt zu bringen.“⁵³ Dabei soll unter diesem Aspekt die Hauptaufmerksamkeit auf der Symbolik liegen.

5.1 Symbolik

Symbole sind in der Regel Zeichen oder Dinge, die eine andere Bedeutung haben, als das, was sie darstellen. Man könnte Symbole auch mit Sinnbildern gleichsetzen.⁵⁴ Diese können in jeglicher Form auftreten. Nicht nur Farben können Symbol für etwas sein (siehe vorheriges Kapitel) auch Gegenstände oder Figuren können eine symbolische Bedeutung offenbaren. Wichtig dabei ist, dass die unterschiedlichen Konnotationen der Symbole einer Referenzgruppe zugeordnet werden können.⁵⁵ Lassen sich in einem Film zahlreiche Symbole ausmachen, gilt es zu erkennen ob diese einen genaueren Bezug zueinander haben und sich in eine Sinngruppe einordnen lassen. Nur dann erweist es sich für die Analyse des Filmes als hilfreich.

In Silent Hill gibt es zahlreiche Symbole die immer wieder Einzug in die Filmhandlung finden. So sind folgende Sinnbilder häufig auffindbar:

Kreuze

Vögel

Treppen

Türen

Regen

Licht

⁵³ Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, S. 161

⁵⁴ Monaco, James: Film verstehen, 7. Auflage, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg 1980, S. 179

⁵⁵ Hartung, Jonas: Werkanalyse des Film „Montag kommen die Fenster“, Mittweida: Hochschule Mittweida, Bachelorarbeit, 2008

Das am häufigsten verwendete Symbol innerhalb des Filmes ist das Kreuz. Gleich direkt zu Beginn wird man damit konfrontiert. In Sequenz 2 wird es durch eine Lichtfigur im Hintergrund dargestellt, als Rose ihre Tochter Sharon noch rechtzeitig von einer Klippe wegzerren kann. Als Christopher im Waisenhaus ist und mit Officer Gucci spricht (Sequenz 37) ist auch hier im Hintergrund ein Jesuskreuz zu sehen. Diesmal als Holzfigur. Am auffälligsten es ist allerdings als Bestandteil des Kultsymbols. Dieses besteht aus einem Hexagramm, 4 Kreuzen und einem Bogen. Es ist in mehreren Sequenzen des Filmes zu sehen. So ist es in dem Glasfenster der Grundschultür eingearbeitet (Sequenz 20), auch ist es auf dem Kirchenboden vorzufinden, auf dem Boden des Hotels und auf der Fahrstuhltür (Sequenz 39). Immer wieder wird man daher mit dem Kreuz konfrontiert.

Das Kreuz ist das Symbol des Christentums und stellt die Verbindung zur Opferung Jesus dar. Er überwand den Tod und die Sünde mit seiner Auferstehung. Somit symbolisiert das Kreuz nicht nur den Tod, sondern auch die Erlösung und Hoffnung.

Durch das Kreuz mit seiner rein christlichen Bedeutung werden im Folgenden auch die anderen Symbole auf eine mögliche religiöse Konnotation untersucht.

Ein weiteres wiederkehrendes Symbol sind die Vögel. Als Zuschauer erhält man des Öfteren den Blickwinkel eines Vogels. So z.B. in den weiten Aufnahmen aus den Sequenzen 8 oder 34. Doch dieses Sinnbild findet auch mehrfach ihren körperlichen Einsatz im Film. Silent Hill ist eine trostlose verlassene Stadt in der, bis auf die Gläubigen, keine lebenden Spuren erkennbar sind. So gibt es keine Bäume, Pflanzen oder Tiere, abgesehen von den Vögeln. Diese werden dabei meist in Form von Krähen und Raben dargestellt. Auch besitzen die Gläubigen gelbe Kanarienvögel, welche sie vor dem Bösen warnen wenn sie draußen unterwegs sind. In Sequenz 33 warnen mehrere Rabenvögel Rose, Cybil und Anna vor dem heranziehenden Bösen. So flüchten sie in Sequenz 35 zur Kirche, über der die Vögel wie Geier über Aas fliegen. An dieser Stelle könnte man auch einen Bezug zu den Sektenmitgliedern ziehen. Diese finden nur Schutz innerhalb der kirchlichen Mauern. Sie sind demnach Gefangene und die Vögel, die die Kirche umkreisen, warten nur auf ihren bevorstehenden Tod. Eine Bedeutung demnach: der Rabe als Aasfresser – Ein Symbol für das Böse. In

der kirchlichen Symbolik wird zwischen Raben und Krähen nicht unterschieden. Beides sind Sinnbilder für den Sünder. „Sein Schrei wird legendär als „cras, cras!“ (lat. Für „Morgen, morgen!“ im Sinne von: „Nicht heute!“) und damit als Verlockung, die Verwirklichung eines guten Vorsatzes hinauszuschieben, verstanden.“⁵⁶

Auch ein immer wieder auftauchendes Motiv sind Treppen und Türen, die an dieser Stelle, aufgrund ihrer ähnlichen Bedeutung, zusammen erläutert werden. Sie werden nicht nur als architektonisches Gestaltungselement kunstvoll in Szene gesetzt, sie haben auch eine tiefgehende Bedeutung. Eine Treppe steht für Fortschritt und Weiterkommen. Die Stufen hinauf weisen auf einen Aufstieg an, während die Stufen herab auf einen Abstieg hindeuten. Durch die Treppe gelangt man von einer Ebene auf eine andere.

Auch durch Türen oder Tore gelangt man von einer Räumlichkeit in die nächste. Sie sind Eingang und Ausgang zugleich. Das Tor ist in der christlichen Symbolik der Zugang zum Himmel (Himmelpforte).

Treppen und Tore besitzen eine zweideutige Symbolik und je nach Kontext kann man sie positiv oder negativ deuten. In Silent Hill finden sie zahlreichen Einsatz. Immer wieder sieht man Treppen, die auf- und abgelaufen werden. Immer wieder entdeckt man Türen, die geöffnet und geschlossen werden. Fast erweckt es den Eindruck, als würde Silent Hill generell nur aus Treppen und Türen bestehen, denn auch in der Unterwelt des Bösen stößt man auf diese Elemente. Unter dem Blickwinkel der Religion stehen sie allerdings nicht nur für Zutritt und Aufgang, auch sind diese Objektsymbole Zeichen für den Übergang zwischen zwei Welten.⁵⁷

Ein weiteres Sinnbild stellt der Regen dar, der dem Element des Wassers zuzuordnen ist. Er symbolisiert, als lebenswichtige Funktion, den Segen Gottes und dessen Gnade.⁵⁸ Zur Befruchtung der Erde ließ er es regnen und die Felder

⁵⁶ <http://members.aon.at/veitschegger/texte/tiersymbole.htm>

⁵⁷ Vgl. <http://ev-kirche-lienen.de/gb72/01.php>

⁵⁸ Vgl. <http://www.dinslaken-lohberg.de/marienkirche/symbole/regenbogen/regenbogen.html>

und Wälder konnten wachsen und gedeihen. Somit war das Leben der Menschen auf der Erde erst möglich.

In dem Film *Silent Hill* regnet es dauerhaft. Vor allem in der Realität wird man auf diesen Wetterzustand immer wieder aufmerksam gemacht. Selbst in Sequenz 51, in der eigentlich die Sonne scheint, regnet es. Auch in Sequenz 29 als Christopher mit dem Auto unterwegs ist, fängt es plötzlich an zu regnen. Der Regen symbolisiert in *Silent Hill* eher die Traurigkeit und verdeutlicht Christophers Enttäuschung, dass er seine Familie nicht findet.

Der Regen steht auch im Kontrast zum Feuer, welches immer noch in *Silent Hill* unterhalb der Erde lodert.

Auch das Licht stellt in *Silent Hill* ein Sinnbild dar. Licht ist ein weitgefächerter Begriff, doch in diesem Kontext steht es nicht nur für das Sonnenlicht als oberster Spender, sondern auch für zahlreiche kleinere Lichtquellen.

Licht gilt als Quelle des Lebens und neben dem Wasser ermöglicht es das Erdenleben. Es bietet Schutz vor der Dunkelheit und symbolisiert Wärme. Im Christentum sind Gott und Engel stets von einer Lichtaura umgeben.⁵⁹ In der christlichen Symbolik bedeutet Licht demnach immer etwas Positives und Schützendes.

Auch in *Silent Hill* finden zahlreiche Lichtquellen ihren Einsatz, so wird die Dunkelt des Bösen fortwährend mit einer Lichtquelle unterbrochen. Sei es ein Feuerzeug oder eine Lampe – Licht dient hier als Mittel der Orientierung. Am Ende des Filmes erhält man jedoch die Information, dass Licht das Böse anzieht und anlockt. Die positive Bedeutung des Lichtes wird folglich in *Silent Hill* umgekehrt und mit einer negativen Konnotation unterlegt.

Es finden sich ebenso zahlreiche weitere Symbole des christlichen Glaubens im Film, die jedoch nur geringen Einzug in die Handlung finden. Trotzdem möchte der Autor an dieser Stelle Bezug zu drei weiteren Sinnbildern nehmen. Zum einen ist der Baum aus Sequenz 4 ein Symbol. Rose und Sharon befinden sich kurz vor der Abreise nach *Silent Hill* und ruhen sich derweil unter einem Baum aus. Die Sequenz 4 wirkt allein durch die ruhige Melodie und die

⁵⁹ Vgl. <http://www.bistum-regensburg.de/borPage003359.asp>

Beleuchtung sehr harmonisch und paradiesisch. Zu diesem Paradies kann man auch den Baum zuordnen. So gibt es bereits in der Bibel Bezüge zu paradiesischen Bäumen. Es gibt den Baum der Erkenntnis, von dessen Früchten es verboten war zu essen. Auch ist der Baum ein Sinnbild für Lebensenergie und Wachstum. Der Baum bekommt in Silent Hill durch diese Szene besondere Bedeutung und Aufmerksamkeit, es ist auch die letzte Szene in der sie friedfertig in der realen Welt zusammen leben.

Ein erneutes religiöses Symbol ist der Stacheldraht. Stets taucht er im Film auf, meist in Kombination mit dem Bösen. Die ältere Alessa nutzt ihn als Vergeltungswerkzeug, so ist auch der Hausmeister aus Sequenz 33 mit Stacheldraht verbunden. Ebenso werden die Gläubigen und Christabella mit Stacheldraht getötet und müssen damit für ihre Sünden büßen. Bezüge lassen sich mit diesem Tötungsmittel zu Jesus ziehen. Dem wurde zwar bei seiner Kreuzigung kein Stacheldraht um den Kopf gebunden, jedoch war es eine Dornenkrone, die ihn während seines Weges quälte. Hätte es damals schon Stacheldraht gegeben, wäre Jesus womöglich von einer Krone aus diesem Material während seiner Kreuzigung malträtiert worden. Von dem Stacheldraht kann somit ein eindeutiger Bezug zur Dornenkrone gezogen werden. Beide sehen sich optisch ähnlich, das eine wurde künstlich erschaffen, das andere durch die Natur.

Bezüge zu Jesus lassen sich zahlreich innerhalb des Filmes finden. So könnte man auch die Sequenz 47, in der das Böse Einzug in die Kirche hält, als Auferstehungssequenz bezeichnen. Die Art der Inszenierung, des Wiederkommens von Alessa, ähnelt sehr stark einer Wiedergeburt. Wie von den Toten auferstanden, kommt sie aus dem Kellerbereich der Kirche herauf geschwebt und verweilt in dieser Position über den Köpfen der Gläubigen. Immer noch ans Bett gefesselt, beginnt sie mit ihrem Vergeltungsschlag an der Sekte.

Die Analyse der Symbolik bestätigt, dass sich etliche Sinnbilder mit religiöser Konnotation finden lassen. An dieser Stelle wurde die bisher vermutete Botschaft des Filmes bestätigt und untermauert. Der Autor nimmt Bezug auf diese Feststellung im Fazit der Analyse der Normen und Werte.

5.2 Interpretationsmodelle (Exkurs)

Laut Werner Faulstich gibt es des Weiteren auch fünf Interpretationsmodelle⁶⁰, die sich bei einigen Filmen als geeignet erwiesen haben um die Botschaft des Filmes zu ermitteln. Bei Silent Hill wurde das Ziel, das Herausfiltern der eigentlichen Botschaft, jedoch schon erreicht. Daher ist ein Zugreifen auf eine der fünf weiteren Interpretationsmöglichkeiten nicht von Nutzen. Trotz allem möchte der Autor im Kontext kurz auf diese Interpretationsmöglichkeiten eingehen um damit die Vollständigkeit der Analyse nach Werner Faulstich zu wahren.

1. literatur-/filmhistorische Filminterpretation
Diese Interpretation zieht Bezüge zu den Vorgängermodellen des Filmes und untersucht sie auf Basis eine Grundlage. Die Vorgänger können Werke des gleichen Mediums aber auch literarische Quellen sein
2. biographische Filminterpretation
Hier steht der Regisseur im Mittelpunkt der Interpretation. Sollte allerhand aus seinem früheren Leben bekannt sein, lohnt sich ein Vergleich. Auch kann man bei dieser Strategie weitere Filme als Bezugsquelle nehmen.
3. soziologische Filminterpretation
Eine dritte Interpretationsform stellt die soziologische Filminterpretation dar. In dieser fällt das Hauptaugenmerk auf die zeitgenössische Gesellschaft und den Einfluss dieser auf den Film
4. genrespezifische Filminterpretation

⁶⁰ Vgl. Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, S. 161ff

Diese Interpretationsform befasst sich mit den Vorläufermodellen des Filmes, des gleichen Genres. Dabei ist es unabdingbar ein fundiertes Wissen der Filmgeschichte zu besitzen

5. transkulturelle Filminterpretation

Von Bedeutung für die transkulturelle Filminterpretation sind die unterschiedlichen Kulturen und dazugehörigen Ethnischen Gruppen. In Filmen, wo Nationen, Sprachen und Ethnien aufeinandertreffen, lohnt sich eine Interpretation anhand dieses Modells.

Bei dem vorangegangenen Modellen handelt es sich nicht um die einzigen Interpretationsmöglichkeiten. Zahlreiche weitere lassen sich bei einem geeigneten Zugang aufstellen. Auch an dieser Stelle ist auf die Subjektivität der einzelnen Interpretationsmethoden hinzuweisen.

5.3 Fazit Analyse der Normen und Werte

Betrachtet man den Film das erste Mal, fällt man leichtfertig das Urteil, dass es sich bei dem Hauptthema des Filmes um Mutterliebe⁶¹ handelt. Dass der Film auch dieses Thema ausführt, lässt sich nicht bestreiten, besticht er doch nahezu mit Muttergeschichten und Figuren, deren Mutter eine besondere Rolle spielt. Allerdings wäre das auf der semantischen Ebene nur die Denotation. Um die wirkliche Botschaft oder innere Bedeutung des Filmes zu analysieren, bedarf es jedoch der Konnotation. Was will der Film aussagen, was macht er den Zuschauern unbewusst begreiflich. Durch die Analyse der Normen und Werte und vor allem der Analyse der Symbolik ist aufgefallen, dass es sich ganz klar um einen religiösen Film handelt, wobei religiös die Botschaft des Filmes nur halb umreißt. Es ist vielmehr ein religionskritischer Film. Ein Film über eine fanatische Sektengruppe, die durch ihren kranken Glauben Sünder zu bestrafen, selbst zu Sündern wurden und am Ende dafür die gerechte Buße bekamen. Dass dies die eigentliche Filmbotschaft ist, wurde durch die einzelnen

⁶¹ Vgl. Kapitel 3.2 „Figurenkonstellation“

Teiluntersuchungen bestätigt. So bot sich durch die Analysen der Handlung, der Figuren und auch der gestalterischen Bauformen jedoch noch keine klare Botschaft. Erst durch die vierte Analyseform und vor allem durch die Symbolausmachung konnte der religiöse Subtext des Filmes bestätigt und die Botschaft greifbar gemacht werden. Die unzähligen Symbole, deren religiöse Konnotation, die Farbauswahl, sowie die Beleuchtung weisen bereits klar auf ein religiöse Bedeutungsmuster hin. Durch die Komplexität der Handlung mit ihren vielfachen Handlungssträngen und dem Leitmotiv Mutterliebe, auf dem die ganze Handlung basiert, bot dabei keine große Stütze zur Botschaftsanalyse. Auch die Figuren und deren Lebensumstände konnten noch keinerlei klare Aussage treffen. Nur durch die Analyse der einzelnen Bauformen konnten bereits Hinweise auf die Botschaft des Filmes gegeben werden, welche sich allerdings erst durch die letzte Analyse klar herausstellte.

Der ganze Film ist gespickt mit religiösen Symbolen, Farben und Andeutungen, die zuletzt in einem kritischen Zusammenhang gesehen werden. Am Ende sind die Gläubigen die Bösen. Das zuerst gut angedachte religiöse Volk brachte das Unheil über Silent Hill. Sie sind die eigentlichen Sünder.

Genau hier liegt auch die Kritik. Die religiösen Fanatiker im Film wollen durch ein Menschenopfer Gott gnädig stimmen und das Böse bzw. Sündige aus der Stadt verbannen. Wer oder was definiert, was Gut oder Böse ist? Die Religionen scheinen sich ihrer Definition darüber gewiss. Doch muss man sich der Frage stellen, wenn es einen Gott geben würde, wieso lässt er es dann zu, dass Kinder (Alessa) misshandelt werden. Die Menschen, die den Gottesglauben ausüben, führen sinnübertragen auch die göttlichen Handlungen aus. Ist demnach Gott gut oder böse? Diese offensichtliche Kritik führt des Öfteren auch zum Bruch von Menschen mit ihrer Religion. Regisseur Gans prangert damit den religiösen Fanatismus an, der mit seinem Absolutheitsanspruch für sich bestimmt, was gut und was nicht gut für die Menschen ist. Ein anderes Denken ist zumindest in der heutigen Zeit erlaubt, jedoch ist die Kirche heutzutage auch nicht mehr an der Macht.

Letztendlich schließt sich auch Rose, die Protagonistin des Filmes, mit der sich der Zuschauer wohl am meisten identifiziert, der „bösen“ Seite an, wodurch auch der Zuschauer mit der „bösen“ Seite sympathisiert. Sie schließt einen Pakt mit Alessa, einen Pakt mit dem so gesehenen Teufel. Am Ende wird sie selbst

zum Sünder und bezahlt einen hohen Preis dafür: ein dauerhaftes Leben in der Parallelwelt. Durch die Analyse der Figuren konnte auch ein Hinweis auf die Bedeutung der Monster und damit ihrer genaueren Position gegeben werden. Das Böse stellt letztlich ein Sinnbild für Alessas Hass und Wut dar und demnach sind sie Produkt der schändlichen Tat der Gläubigen. Diese haben folglich selbst das „Böse“ erschaffen. Nichts und Niemand ist gut.

Der Autor möchte Christoph Gans damit keine antichristlichen Absichten aufbinden. Doch werden ein Verweis und eine Warnung an den zum Teil sturen und irrsinnigen Ansichten des Christentums deutlich.

An dieser Stelle sollte auch Bezug zum Spiel genommen werden. Christoph Gans hat sich in vielerlei Hinsicht daran orientiert. Doch sind es die veränderten Aspekte des Filmes die auch die Botschaft untermauern. So kreierte er ein neues Ende, ein Ende, bei dem die Sekte die Bösen darstellen.⁶² Auch orientierte er sich bei der Farbwahl, bei den einzelnen Symbolen, etc. nicht am Vorgängermodell des Spieles und doch sind es gerade die veränderten Elemente, die auf die nähere Botschaft verweisen. Eine Botschaft, die also nicht schon im Spiel, sondern erst im Film vorhanden war.

⁶² Vgl. Friedrichs, Sandra: Wenn ein Spiel zum Film wird - Die Nähe von Videospielverfilmungen zum spielerischen Original, Grin Verlag, 2011

6. Schlusswort

Dank des subjektiven Protokolls, dem Sequenzprotokoll, dem Filmprotokoll einer einzelnen Sequenz und den vier einzelnen Analysemethoden konnte die Botschaft des Filmes Silent Hill erfasst und klar formuliert werden. Rekapitulierend kann man demnach sagen, dass das Ziel der Arbeit erreicht wurde.

Silent Hill beweist, dass nicht nur der Handlungsaufbau oder die Charaktere der Figuren, noch die Handlungsräume oder der unterschiedliche Einsatz von Kameraeinstellungen bedeutend für die Ermittlung der Botschaft ist, sondern eher die Summe und Lösung aus allen Abschnitten. Nicht durch die einzelne Analyse eines bestimmten Teilbereiches erreicht man sein Ziel. Filmanalyse ist ein ganzes Konstrukt von einzelnen Untersuchungen, die aufeinander aufbauen. So wie ein Gerüst eines Hauses. Es würde nicht ausreichen umgehend die Symbole des Filmes zu analysieren ohne Einblick in die Handlung oder die Figuren zu haben. An dieser Stelle würde man nur feststellen, dass sich die Symbole einer religiösen Bezugsgruppe zuordnen lassen. Doch ob das nun auch etwas mit der eigentlichen Botschaft zu tun hätte, wäre fraglich. Nach der Methode von Werner Faulstich wäre es auch möglich, die Botschaft bereits nach der Figurenanalyse zu entschlüsseln, allerdings hätte es auch hier einer vorangegangenen Handlungsanalyse und einem Sequenzprotokoll bedurft. Dadurch, dass die einzelnen Elemente einer Filmanalyse aber auf etwas hinweisen und den Zuschauer in seiner Wahrnehmungsaufnahme steuern, wäre es auch spannend gewesen eine wissenschaftliche Arbeit über die Rezipientenlenkung anzufertigen und einmal genauer zu analysieren, auf welche Art und Weise und mit welchen Mitteln der Rezipient bewusst beeinflusst wird.

In Silent Hill konnte letztendlich durch die Analyse der Symbolik und der Bauformen ausgemacht werden, dass es sich um einen religionskritischen Film handelt, bei dem das Leitmotiv Mutterliebe nur eine untergeordnete Rolle spielt.

Vielmehr geht es um eine Anklage des religiösen Glaubens und deren Wertvorstellungen, die des Öfteren in religiösen Fanatismus ausufern. Rückwirkend gesehen könnte man an dieser Stelle eine weitere wissenschaftliche Arbeit anfertigen über unbewusste Religionskritik in Filmen.

7. Literaturverzeichnis

ARTECHOCK, Zugriff online am 12.10.2011, 13:30 unter:

<http://www.artehock.de/film/text/kritik/s/sihill.htm>

BISTUM REGENSBURG, Zugriff online am 18.10.2011, 18:00 unter:

<http://www.bistum-regensburg.de/borPage003359.asp>

EVANGELISCHE KIRCHENGEMEINDE LIENEN, Zugriff online am 18.10.2011,

13:30 unter: <http://ev-kirche-lienen.de/gb72/01.php>

FAULSTICH, WERNER: Grundkurs Filmanalyse, 2. Auflage, UTB Verlag, Stuttgart 2008

FIELD, SYD: Screenplay: The Foundations of Screenwriting; A step-by-step guide from concept to finished script, revised expanded edition, Hg.: Dell, 1984

FILMSPIEGEL, Zugriff online am 12.10.2011, 17:00 unter:

<http://www.filmspiegel.de/filme/filme.php?id=3263>

FRIEDRICHS, SANDRA: Wenn ein Spiel zum Film wird - Die Nähe von Videospielverfilmungen zum spielerischen Original, Grin Verlag, 2011

GOETHE, JOHANN WOLFGANG: Faust 1. Der Tragödie erster Teil, Reclam jun. Verlag, 1986

HELLER, EVA: Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, Lieblingsfarben, Farbgestaltung; neue Ausgabe, Hg.: Droemer Knaur, München 2000

JUNGE FILMSZENE, Zugriff online am 17.10.2011, 11:00 unter:
<http://www.jungefilmszene.de/filmemachen/praxis.php?id=104&k=6>

MARIENKIRCHE LOHBERG, Zugriff online am 18.10.2011, 17:00 unter:
<http://www.dinslaken-lohberg.de/marienkirche/symbole/regenbogen/regenbogen.html>

MOVIEMAZE, Zugriff online am 12.10.2011, 16:00 unter:
<http://www.moviemaze.de/filme/1474/silent-hill.html>

MPEX, Zugriff online am 12.10.2011, 13:00 unter:
http://www.mpex.net/movies/archiv/silent_hill.html

SCHUSTER, BIRGIT GABRIELA: Elizabeth 1 in ausgewählten Spielfilmen:
Analyse von Spielfilmen und didaktische Aspekte, Wien: Universität Wien,
Diplomarbeit, 2009

SILENT HILL LOST MEMORIES, Zugriff online am 18.10.2011, 11:00 unter:
http://www.silenthillmemories.net/music/shm_csts_en.htm

SILENT HILL WIKI, Zugriff online am 15.10.2011, 12:00 unter:
http://de.silenthill.wikia.com/wiki/Lying_Figure

SONY PICTURES, Zugriff online am 12.10.2011, 15:00 unter:
<http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/site/html/prodnotes.html>

VEITSCHEGGER, KARL: Tiersymbolik in Bibel und christlicher Tradition, Zugriff
online am 19.10.2011, 15:00 unter:
<http://members.aon.at/veitschegger/texte/tiersymbole.htm>

8. Anhang

- a. Filminformationen
- b. Subjektives Protokoll
- c. Sequenzprotokoll
- d. Filmprotokoll

8a. Filminformationen

Cast

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| Rose | Radha Mitchell |
| Christopher | Sean Bean |
| Cybil | Laurie Holden |
| Dahlia | Deborah Kara Unger |
| Officer Gucci | Kim Coates |
| Anna | Tanya Allen |
| Cristabella | Alice Krige |
| Sharon, Alessa, Dark Alessa | Jodelle Ferland |

Filmmakers

| | |
|--|--------------------|
| Directed by | Christophe Gans |
| Written by | Roger Avary |
| Produced by | Samuel Hadida |
| Executive Produced by | Andrew Mason |
| Executive Producers | Victor Hadida |
| | Akira Yamaoka |
| Producer | Don Carmody |
| Director of Photography | Dan Laustsen |
| Production Designer | Carol Spier |
| Editor | Sebastien Prangere |
| Music | Jeff Danna |
| Based on the game created by | Konami |
| Creature Designer and Supervisor | Patrick Tatopoulos |
| Costume Designer | Wendy Partridge |

Quelle: URL:

<http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/site/html/prodnotes.html>

Zugriff online am 15.10.2011, 13:00

Technische Daten

Originaltitel: Silent Hill
Genre:..... Horror
Länge:..... 121 Minuten
FSK:..... ab 16
Kinopremiere in Deutschland : 11.05.2006
Verleih:..... Concorde
Produktion:..... Davis Films in
Zusammenarbeit mit Konami

Quelle: URL: <http://www.filmreporter.de/kino/16381;Silent-Hill/tech>
Zugriff online am 15.10.2011, 13:30

8b. Subjektives Protokoll

Verfasst: 07.09.2011 ab 13:00Uhr

Notizen in chronologischer Reihenfolge

Obwohl ich den Film „Silent Hill“ bereits gesehen hatte, stellte ich mich der Aufgabe des subjektiven Protokolls. Gerade Silent Hill ist ein Film den man sich mehrmals anschauen sollte um sich dem ganzen Kontext bewusst zu werden. Daher kamen mir auch beim erneuten Betrachten allerhand Fragen und Eindrücke in den Sinn. Während ich beim ersten Mal noch verwirrt und irritiert von der Handlung war, schien sie mir beim wiederholten Anschauen klarer und schlüssiger, sodass es mir leichter viel auch auf die anderen Filmbestandteile Acht zu geben und mir Gedanken darüber zu machen. Hier nun eine Widerspiegelung „meines“ eigenen Filmerlebnisses:

- Warum steht die Mutter (Rose) draußen, näher an der Kamera, und der Vater (Christopher) oben, ferner von der Kamera, als sie auf der Suche nach Sharon sind?
- Wieso wohnt die Familie an einer Autobahn/Klippe? → keine sichere Umgebung für die Tochter!
- Als Rose ihre Tochter (Sharon) wegriß, sieht man ein Kreuz.
- Warum ist Christopher so langsam bei der Suche nach seiner Tochter?
- Die Szene, nach Einblendung des Titels wirkt paradiesisch, warum fehlt Christopher?
- Hatten Rose und Christopher Streit?
- Sharon trägt immer blaue Sachen.
- Roses Sachen sind rot, außerdem fährt ein knallroter Laster durch das Bild und sorgt für Aufbruchsstimmung aus dem Paradies → symbolische Bedeutung?
- Wieso will Christopher nicht dass sie nach Silent Hill gehen? Will er seiner Tochter nicht mit allen Mitteln helfen?
- Sharon zeigt Züge von Autismus.

- Was kommt der Polizistin (Cybil) seltsam an Rose und Sharon vor?
- Auch die Tankstelle ist in blauen Tönen gehalten
- Weswegen notiert sich Cybil das Kennzeichen? Es handelte sich doch um eine ganz normale Situation.
- Warum flüchtet die Mutter nach Silent Hill? Wieso bringt sie, mit der rasanten Fahrt, ihre Tochter in Gefahr?
- Wer ist die Person auf der Straße, die den Unfall verursacht?
- Die kalte, düstere und einsame Atmosphäre in der Stadt gefällt mir, vor allem der Ascheregen.
- Das Sirenengeräusch sorgt für besonders gruselige Stimmung.
- Typisch Horrorfilm: Roses Handlung ist nicht normal. Jeder andere Mensch wäre, nach der Sirene und der Dunkelheit, wieder aus dem Keller gegangen.
- Die zwei Dinge vor der sich jeder fürchtet: Dunkelheit und Einsamkeit, perfekt in dem Film eingesetzt.
- Warum läuft Sharon andauernd weg?
- Haben die Monster eine Bedeutung? Stehen sie für etwas?
- Die Soundgeräusche sind traumhaft (Herzschlag in gruseliger Szene, als Rose hinfällt ist der Sound gedämpft).
- als die Musikbox einsetzt läuft „Ring of fire“ von Johnny Cash; für die Szene ein makaberer Song
- „Nur das Böse öffnet und schließt das Tor zu Silent Hill.“
- Der Tankwart sagt: „Sie brauchen nur genug von dem Qualm einzuatmen und schon sind sie hin“ → wieso Rose nicht?
- Dafür dass die Polizistin Cybil einen üblen Motorradunfall hatte, sieht sie ziemlich gut aus.
- Warum hat Rose jemanden erreicht (ihren Mann Christopher) und Cybil nicht?
- Der Polizist heißt Gucci. Hat die Namenwahl eine Bedeutung?
- Warum lassen sich die Polizisten + Gucci so viel Zeit mit der Suche nach Rose und Sharon?
- Die Säuremonster halten ihre Arme genauso nach hinten verschränkt wie Rose.
- Warum bleibt Rose nicht bei der Polizistin → hat sie keine Angst?

- Welche Bedeutung hat das Kreuzsymbol an der Eingangstür der Grundschule?
- Es sieht so aus als wüsste Rose wonach sie im Büro der Grundschule sucht.
- Gott, auf dem Bild im Grundschulbüro, ist weiblich!!!
- Warum läuft Rose vor den Männern in Schutzkleidung weg? Vielleicht könnten sie ihr helfen, immerhin haben sie etwas menschliches an sich.
- Das kleine Mädchen (Alessa) trägt auch blaue Sachen.
- Das Opfer auf der Toilette heißt Colin, hat der Name eine Bedeutung?
- Rose betet zu Gott und hält dabei das Amulett, mit Sharons Bild, in der Hand.
- Das Abblättern der Wände ist einzigartig und spektakulär → erinnert mich an Albträume
- Wieso regnet es immer zu?
- Christopher spürt Rose → Zeichen für Verbundenheit? Sie können sich jedoch nicht sehen.
- Die Polizistin rettet Rose erneut, sie bewahrt einen kühlen Kopf, ist sie stärker als Rose?
- Hat es eine Bedeutung, dass beide Frauen blond sind?
- Wieso tötet der Pyramidenkopf nicht gleich Rose als er sie sieht? Will er sie gar nicht töten?
- In welchen Zeitabständen wechseln die Dimensionen? Wovon ist das abhängig?
- Woher will Rose wissen, dass Sharon im Hotel ist?
- Warum bewirft das rothaarige Mädchen (Anna) die verrückte Frau (Dahlia) mit Steinen?
- wieder das Kreuzsymbol auf dem Boden im Hotel → Symbol der Einheit und des Glaubens
- Roses Sachen wirken blasser, nicht mehr so farbtintensiv.
- Zimmer 111 → hat die Zahl eine Bedeutung?
- Christopher ist bereits so verzweifelt, dass er Straftaten begeht → Einbruch ins Archiv (auch hier wieder deutlich erkennbar die Farbe Rot: rote Ampel, rotes Schild, roter Schirm

- Rose scheint ihre Tochter wieder zu spüren → zeigt Kraft und Stärke
→ zerschneidet mit Messer Hexenverbrennungsschild
- Rose verliert kurze Zeit später Messer, verliert sie damit auch ihre Kraft?
- sehr wildes Durcheinander in der Fabrik
- Rose ist wagemutig, klettert über Eisenstangen, braucht keine Hilfe mehr
- Flucht zur Kirche, Kirche als Symbol des Guten? (schützt vor dem Bösen!)
- Vögel kreisen über Kirche wie Geier über Aas
- alle Gläubigen sind dunkel gekleidet, tragen Trauerkleidung, schwarz und trist, Frauen haben Schleier auf
- Ist Dahlia auf der Seite von Rose und Cybil?
- Dahlia zeigt auf Anna mit der Teufelshand, hinter Anna erscheint Pyramidenkopf → steuert Dahlia das Pyramidenkopf-Monster?
- Anna wird gehäutet, sehr blutige Szene (Videospiel-like)
- Christabella hat auch blaue Sachen an, die anderen sind alle düster + trist gekleidet, Christabella ist die einzige unter den Gläubigen mit farbiger Kleidung
- Auch das Kreuzsymbol, auf dem Boden der Kirche, ist blau gefärbt.
- Rose wird von Annas Blut getroffen, ihre Sachen färben sich immer mehr rot → wie ist die Farbsymbolik in diesem Film zu verstehen? (Rot vs. Blau?)
- Christopher sucht weiter; ist er der Ewigsuchende?
- als Gucci und Christopher am Waisenhaustisch reden sieht man im Hintergrund den gekreuzigten Jesus → immer wieder auftauchende religiöse Symbole
- Rose ist die einzige die fertig aussieht, im Gegensatz zu Cybil, die immer noch frisch und gesund wirkt, das Blut ist bei Rose auch besonders sichtbar
- einige Männer der Gläubigen tragen Schutzkleidung → wovor schützen sie sich?
- „Die Mutter ist Gott in den Augen eines Kindes“ → zentraler Filmsatz

- Christabella wirkt unheimlich; sie hat ein ständiges Lächeln auf den Lippen
- Warum gibt sie Rose nicht gleich das Amulett als sie es findet?
- Im Raum B151 liegt der Dämon, hat die Zahl eine Bedeutung?
- Warum wird die Szene so explizit gezeigt, als Rose versucht sich den Lageplan einzuprägen?
- Christabella macht auch die Teufelsfaust als sie erkennt, dass Sharon aussieht wie Alessa.
- Cybil hilft erneut Rose damit sie nach unten kommen kann, Cybil ist die ewige gute Helferin in dem Film.
- Warum lächelt Cybil als die Männer auf sie stürmen und sie verprügeln? Wusste sie dass sie keine Munition mehr hat? Warum verteidigt sich Cybil nicht mehr (nur weil Rose in Sicherheit ist)?
- Rose wirkt entschlossen (Im Gegensatz zum Anfang), auch vor den Monstern schreckt sie nicht zurück. Sie weiß dass es nur noch einen Weg gibt.
- Warum haben die Krankenschwester-Monster entstellte Gesichter? Wurde ihnen die Schönheit genommen?
- Rose flieht ins Licht, scheint wie Himmel zu sein, paradiesisch, Erleuchtung
- Christabella und Dahlia sind Schwestern? Warum hatte Christabella nie familiäre Gefühle für ihre Nichte Alessa?
- Alessa hatte keinen Vater, damit galt sie als böse, als Sünde, die bekämpft werden musste
- Als der Gläubigenkult Alessa verbrannte, hatten sie dieselben Sachen an, die sie jetzt auch noch tragen (Christabella das blaue Gewand, die anderen die schwarzen tristen Sachen)!
- Dahlia holte Hilfe bei der Polizei, aber es war zu spät; trotzdem hat sie noch ihre Sünde eingesehen
- Angst und Schmerz wandeln sich in Hass, der beginnt die Welt zu verändern; Alessas Hass wuchs und brannte in ihr
- Wer ist denn die böse kleine Alessa? Hatte sie eine gesplante Persönlichkeit? → dennoch gewann die böse Seite?

- Rose erwacht wieder im Krankenzimmer, das Licht ist verschwunden, sie wurde erleuchtet; auch ihre Klamotten sind tiefrot
- Selbst die Krankenschwester trägt rot, sie ist die ganze Zeit bei Alessa unten im Krankenhaus
- böse Alessa: Schattenseite von Alessa, Sensenmann
- Sharon → ist alles was von ihrer Güte übrig ist (die gute Seite von Alessa?)
- „Jetzt muss der Traum dieses Lebens zu Ende gehen und deshalb muss es auch mit den Träumern darin aus sein“ → Parallelwelt = Albtraum
- Warum sieht die böse Seite von Alessa so aus wie das Mädchen aus „The Ring“? → gibt es da einen Zusammenhang?
- Rose fragt: „Warum ich?“ Alessa antwortet: „Du hast es dir selbst ausgesucht!“, jeder ist für sein eigenes Schicksal verantwortlich, Rose hat es sich selbst ausgesucht als sie Sharon adoptierte; warum spielt Christopher nie eine Rolle?
- Das Böse kommt nicht in die Kirche, ist das Böse hier wirklich böse?
- Rose kniet vor Alessa, hat etwas göttliches
- Als Alessa Rose umarmt, färben sich ihre Sachen auch rot, sie werden Eins.
- Christabella hat große blaue Augen, die auch oft gezeigt werden → wofür steht die Farbe Blau?
- Wieso gibt Christopher einfach auf? Ein liebender verzweifelter Vater würde niemals einfach so nach Hause fahren.
- In der Kirche sieht Cybil zum ersten Mal fertig und entstellt aus.
- Musste man Cybils Verbrennung so klar und deutlich zeigen? Zu brutal!
- Cybil sagt bei der Verbrennung: „Mama, bleib bei mir“ → die Liebe zur Mutter als Leitmotiv im Film?
- Spürt Dahlia ihre Tochter, als das Blut auf den Boden tropft?
- Wieso löst sich die Wunde in Luft auf? Ist Rose bereits tot?
- Alessa taucht ans Bett gefesselt auf, wie auf dem Hexenverbrennungsbild hinter ihr → schön umgesetzt
- Als Zeichen des Bösen wird im Film oftmals Stacheldraht eingesetzt.

-
- auch Christabella findet ein grausames Ende → zu blutig für meinen Geschmack
 - Christabella wird in ZWEI Teile gespalten → Alessa hatte ZWEI Persönlichkeiten
 - Rose hat alle Hemmungen verloren und tötet einen Gläubigen; ihre Persönlichkeit ist stark gereift und hat sich weiterentwickelt
 - Alessa lässt ihre Mutter (Dahlia) in Frieden und tötet sie nicht → „Die Mutter ist Gott in den Augen eines Kindes“
 - Sharon ist nicht mehr Sharon (Kalter Blick, keine Herzlichkeit mehr).
 - Sharons Blick am Ende verrät, dass Alessa Besitz von ihr ergriffen hat.
 - Springt das Auto am Ende nur an weil Sharon/Alessa es so will? → „Nur das Böse öffnet und schließt das Tor zu Silent Hill“
 - Roses Stimme ist bei Christopher nicht mehr zu hören, aber sie hört seine → Zeichen, dass sie sich immer noch in der Parallelwelt befindet
 - Das Haus ist blau eingerichtet (blaue Wände).
 - Christopher spürt Roses Anwesenheit erneut, er ist immer noch mit ihr verbunden, kann sie jedoch nicht mehr sehen.
 - Es sieht so aus als könnte Roses Christopher liegend auf der Couch sehen.
 - es regnet immer, der Jeep steht nicht in der Einfahrt → Rose + Sharon/Alessa leben in ihrer eigenen Welt

8c. Sequenzprotokoll

1. Vorspann
Länge: 31 sek.
2. Sharon schlafwandelt und hat Alpträume
Länge: 149 sek.
3. Titeleinblendung
Länge: 10 sek.
4. Rose und Sharon kurz vor der Reise auf einer Wiese
Länge: 144 sek.
5. Christopher stellt Nachforschungen über Silent Hill an
Länge: 45 sek.
6. Fahrt nach Silent Hill 1
Länge: 13 sek.
7. Rast an der Tankstelle
 - Begegnung mit Cybil*Länge: 204 sek.*
8. Fahrt nach Silent Hill 2
 - Polizeikontrolle durch Cybil
 - Rose flüchtet und baut Unfall*Länge: 147 sek.*
9. Rose erwacht aus Bewusstlosigkeit und sucht Sharon
Länge: 107 sek.

-
10. Rose betritt Silent Hill auf der Suche nach Hilfe
Länge: 59 sek.
 11. Verfolgung von vermeintlicher Sharon
Länge: 74 sek.
 12. Keller: Rose in der Dunkelheit (nach erstem Alarm)
Länge: 245 sek.
 13. Nach Monsterbegegnung erwacht Rose allein
Länge: 57 sek.
 14. Roses Flucht aus Silent Hill 1
 - Begegnung mit Dahlia*Länge: 123 sek.*
 15. Christopher sucht seine Familie bei Tankstelle
Länge: 55 sek.
 16. Roses Flucht aus Silent Hill 2
 - Begegnung mit Cybil*Länge: 163 sek.*
 17. Christopher sucht Rose bei Brücke
 - Begegnung mit Officer Gucci und Polizei*Länge: 101 sek.*
 18. Cybil und Rose versuchen aus Silent Hill zu kommen
 - Begegnung mit säurespuckendem Monster*Länge: 173 sek.*
 19. Rose flüchtet vor Cybil und sucht Grundschule
Länge: 73 sek.

-
20. Suche nach Sharon in Grundschule 1
Länge: 110 sek.
21. Christopher und Gucci suchen Rose und Sharon in Silent Hill
Länge: 55 sek.
22. Suche nach Sharon in Grundschule 2
- Flucht vor Männern in Schutzkleidung
 - Fund von Hotelschlüssel
- Länge: 399 sek.*
23. Grundschule: Rose in der Dunkelheit (nach zweitem Alarm)
- Flucht vor Monstern
 - Begegnung mit Alessa
- Länge: 158 sek.*
24. Christopher und Gucci suchen Rose und Sharon in der Grundschule
Länge: 11 sek.
25. Rose trifft auf Pyramidenkopf-Monster
Länge: 50 sek.
26. Grundschule (Parallelhandlung):
- a. Realität: Christopher und Gucci suchen nach Sharon und Rose
 - b. Parallelwelt: Rose flüchtet vor Monstern
- Länge: 90 sek.*
27. Cybil rettet Rose vor Insektenmonstern
- verstecken sich vor Pyramidenkopf-Monster
- Länge: 218 sek.*
28. Rose und Cybil planen zusammen zum Hotel zu gehen
Länge: 52 sek.

29. Christopher verlässt Silent Hill

Länge: 58 sek.

30. Auf dem Weg zum Hotel (Rose und Cybil)

Länge: 31 sek.

31. Suche im Hotel

- Begegnung mit Anna und Dahlia

Länge: 157 sek.

32. Christopher bricht ins Archiv ein

Länge: 130 sek.

33. Rose, Cybil und Anna suchen Hotelzimmer

- Rose trifft auf Alessa

Länge: 384 sek.

34. Flucht vor Bösem zur Kirche

- Begegnung mit Dahlia

Länge: 130 sek.

35. Kirchentreppe: Rose und Cybil in der Dunkelheit

- Anna wird vom Pyramidenkopf-Monster getötet

Länge: 58 sek.

36. Kirche: Begegnung mit Gläubigenkult und Anführerin Christabella

Länge: 143 sek.

37. Christopher forscht im Waisenhaus nach

- Polizist nimmt ihn fest

Länge: 177 sek.

38. Christabella begleitet Rose und Cybil zum Krankenhaus

- Cybil kämpft mit Männern in Schutzkleidung

-
- Rose gelingt Flucht in den Krankenhauskeller
Länge: 401 sek.
39. Rose auf dem Weg zum Bösen (im Krankenhauskeller)
Länge: 204 sek.
 40. Rose gelangt zum Bösen
Länge: 20 sek.
 41. Alessas wahre Geschichte
Länge: 329 sek.
 42. Alessa bittet Rose um Hilfe bei der Vergeltung
Länge: 209 sek.
 43. Gläubigenkult findet Sharon bei Dahlia
Länge: 69 sek.
 44. Christopher tritt Heimreise an
Länge: 90 sek.
 45. Cybil wird verbrannt
Länge: 184 sek.
 46. Rose verbreitet die Wahrheit unter den Gläubigen
Länge: 170 sek.
 47. Das Böse hält Einzug in die Kirche
 - Alessa taucht aus dem Keller auf
 - Kirchenmassaker*Länge: 340 sek.*
 48. Rose und Sharon verlassen Silent Hill
Länge: 143 sek.

49. Wohnung in Realität: Christopher bekommt Anruf von Rose

Länge: 38 sek.

50. Rose und Sharon fahren nach Hause

Länge: 36 sek.

51. Wohnung (Parallelhandlung):

a. Realität: Christopher spürt Rose, kann sie jedoch nicht sehen

b. Parallelwelt: Sharon und Rose sind da

Länge: 117 sek.

52. Abspann

Länge: 426 sek.

Gesamtlänge: 7160 sek.

8d. Filmprotokoll

Teil eines Filmprotokolls von Silent Hill
(Einstellungsprotokoll von Sequenz 26)

Legende:

HT..... Halbtotale Einstellung
T..... Totale Einstellung
G Großaufnahme
AM..... Amerikanische Einstellung
N..... Nahaufnahme
HN..... Halbnahe Einstellung
KF..... Kamerafahrt
Chr..... Christopher
PM..... Pyramidenkopfförmiges Monster
TL..... Taschenlampe

| Nr. | Handlung | Dialog | Geräusche | Kamera | Zeit /s. |
|-----|---|-------------|-------------------|---|-------------|
| 1 | Gucci und Chr. suchen Rose in der Grundschule | Chr.: Rose? | | HT auf Gucci, Chr.; Schwenk auf gehenden Chr. in AM | 10 |
| 2 | Rose flüchtet vor dem PM | | hallende Schritte | T: Rose + Grundschule | 2 |
| 3 | Chr. schaut sich um | | | T: Chr. + Grundschule | 2 |
| 4 | Rose flüchtet durch die Schule | | | G: Rose KF nach rechts (Kamera folgt Rose) | 2 |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|---|
| 5 | Chr. geht an der Schule entlang | | | G: Chr. KF nach rechts (an Chr. vorbei) | 1 |
| 6 | Chr. spürt Rose | Chr.: Rose? | | G: Christopher | 8 |
| 7 | Chr. dreht sich überrascht zu Gucci um | | | N: Christopher AM: Gucci (im Hintergrund) | 3 |
| 8 | Rose kann nicht mehr rennen und bricht im Korridor zusammen | | | HT: Rose | 5 |
| 9 | Chr. betritt den Korridor der Grundschule | Chr.: Rose? Gucci: Setzen sie die Maske auf! | | T: Chr. + Korridor | 4 |
| 10 | Gucci hält Chr. fest | Chr.: Rose, wo bist du? | | N: Chr., Gucci KF nach links | 4 |
| 11 | Rose weint | | | N: Rose KF nach links | 5 |
| 12 | Chr. redet mit Gucci über sein Erlebnis | Chr.: Ich habe sie gespürt. Gucci: was? Chr.: Ihr Parfüm. | | N: Chr., Gucci | 5 |
| 13 | Chr. redet mit Gucci über sein Erlebnis; Gucci überprüft seine geistige Gesundheit | Chr.: Sie war hier. Gucci: Wer war hier? Chr.: Meine Frau. Gucci: Sie war nicht hier. Setzen sie die Maske auf! Chr.: Ihr Parfüm. Gucci: Atmen sie durch die Maske! | | | 5 |

| | | | | | |
|----|--|--|---------------|------------------------------------|----|
| 14 | Gucci weist Chr. den Weg weiterzugehen | Gucci: Kommen sie weiter, wir müssen da lang. Da Silva kommen sie. Chr.: Sie war hier. Gucci: Nein, Nein. Chr.: Sie war hier. Gucci: Sie war nicht hier. | Frauen-schrei | HT: Chr., Gucci | 10 |
| 15 | TL von Rose gibt den Geist auf | | Frauen-schrei | G auf ausgehende TL | 4 |
| 16 | Rose weint | | | G: Rose KF nach unten | 7 |
| 17 | Rose sackt zusammen | | | HN: Rose | 3 |
| 18 | Gucci verlässt mit Chr. den Korridor | Gucci: Kommen Sie. Kommen Sie. Bleiben sie in meiner Nähe. | | HN: Gucci, Chr. Kamerazoom raus | 5 |